МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ

ВЫПУСК
АПРЕЛЬ 1999

№17-18 (30-31) 23.04 — 10.05.1999 Щотижнева газета «Мій комп'ютер».

День рожденья иногда называют грустным праздником - как-никак становишься на год старше. Но день рождения новой газеты - это праздник весёлый, поскольку долгие годы жизни издание только красят.

«Мой игровой компьютер» шел к нашим читателям долго. Пробой пера стал первый «толстый» номер этого года, до сих пор лежащий у многих на уголке стола. Попыткой не настолько удачной, как мы надеялись, но одобренной вами, что показал пришедший в редакцию обвал писем. Нас хвалили и ругали, указывали на ошибки и просчеты, но все настаивали на необходимости такого издания.

И вот — в ваших руках первый выпуск «Моего компьютера» — игрового. В нем воплотилось большинство ваших чаяний и наших надежд. И хотя он несколько задержался, я думаю, это компенсируется свежими новостями с его страниц.

Номер во многом экспериментальный, в нём появились новые рубрики и видоизменились старые. И, естественно, нам интересно узнать ваше мнение. Мы с большим нетерпением ждём писем с отзывами, а также любые предложения. В первую очередь, о конкурсах, поскольку продолжаем готовить свой вариант — но пусть он будет для вас сюрпризом. Так же, как и каждая перевернутая страница этого и будущих номеров.

With best regards,
главный редактор игровой газеты, Андрей Ясенков



Сплетни

Известный автор и режиссер Майкл Крайтон сформировал компанию по созданию и распространению компьютерных игр. Новая структура получила название ***Timeline Studios***, в ее планы входит *создание* так не хватающих на рынке *интерактивных игр*, причем основной упор будет сделан на *3D-action*. В планах также объединить усилия с *Virtus Corporation*, которая уже 18 месяцев разрабатывает свой 3D-движок, и привлечь в свои ряды таких «зубров» по части визуальных эффектов, как художник *Рон Кобб*, в свое время приложивший руку к работе над фильмами *«Звездные Войны»* и *«Чужие»*.

Infogrames все-таки купила ***Accolade***. Пока новый хозяин не вмешивается в творческий процесс, так что ***Slave Zero*** выйдет в сроки.

Менеджеры самой крупной сети американских магазинов ***Best Buy*** отказались торговать польским шутером ***Mortyr***, мотивируя это тем, что рынок 3D Action и так переполнен, и они не собираются брать на себя ответственность по реализации «далеко не лучшего» представителя этого жанра.

Практически накануне завершения работ над ***Tiberian Sun*** компанию ***Westwood*** одновременно покинули главный дизайнер проекта ***Erik Yeo*** и продюсер ***Lewis Peterson***. Оба решили самостоятельно заняться компьютерными играми, для чего и создали компанию *7 Studios*. Что ж, время покажет, повлиял ли их уход на сроки выхода игры, хоть «ушельцы» и уверяют, что *C&C2* в надежных руках.

В очередном пресс-релизе ***Electronic Art*** торжественно заявила о разработке технологии, сводящий на нет попытки создания пиратских копий. Совместно с компанией ***Macrovision*** она разработала *новую технологию по защите дисков от копирования с помощью электронного ключа*. Считается, что такая электронная подпись не может быть скопирована с помощью *CD-Record*. Если это действительно так, то рынок игр ждет очередное потрясение.

1 декабря 1997 года от выстрелов 14-летнего безумца (иначе не скажешь) погибли трое ребят. Событие печальное, что здесь можно сказать. Но теперь их родители собираются предъявить иск на сумму $130 000 000 двум порносайтам в Интернете, нескольким разработчикам компьютерных игр (в том числе id Software) и создателям фильма 95-го года «Дневники баскетболиста» с Лео Ди Каприо. По мнению обвинителей, произошедшая трагедия была спровоцирована обилием насилия в упомянутом фильме и обилием крови в компьютерных играх, таких как ***Quake***, ***Doom*** и ***Mortal Kombat***.

Бета-тестирование ***10-Six***, нового онлайнового 3D-экшна от Segasoft стало поводом для открытия сайта по адресу **http://www.10six.com/registermain.html**. Сюжет игры достаточно прост: в нашу уютную Солнечную систему из глубин космоса прилетел инопланетный астероид и принес с собой новый вид энергии, получивший название «трансиум». Четыре огромных корпорации начали борьбу за астероид, в результате чего им срочно понадобились наемники. Так что если вы желаете выступить в роли одного из них, зайдите и зарегистрируйтесь☺.

Уже этим летом возможно появится очередной фильм, поставленный по мотивам компьютерной игры. Героем постановки стал ***Street Fighter 2 — The Ride***. Продюсировать фильм будет компания *Showscan* (небезызвестный *Wing Commander*). Как сообщили из *20th Century Fox*, выступившей в роли подрядчика проекта, сценарий, максимально придерживающийся сюжета игры, закончен и пущен в работу.

Вот отсюда (**http://www.planetquake.com/latenite/**) поклонники фильмов на «движке» Q2 смогут скачать 8-мегабайтный ролик ***Late Nite 2***.

Разработчики ***K-D Lab*** открыли сайт, посвященный их проекту ***Мехосома*** (**http://www.mechosoma.com/**), и даже выложили там новую информацию по игре: наличие 13 миров, спецэффектов и 3D-моделей, 16-битного цвета, поддержки всех современных 3D-акселераторов и всех видов multiplayer'а — от online-баталий до игры по электронной почте.



Interplay официально заявила о прекращении работ над игрой ***Alien Intelligence***. Объяснение составлено весьма лаконично: «Разработчики не закончили игру вовремя, произошла задержка, сроки которой были очень неопределенными». Виновные в произошедшем *Flatline Studios* отказалась от комментариев, видимо, продолжая надеяться, что их труд все же найдет своего издателя. Когда-нибудь☺.

M*icrosoft* заключила сделку с *Ford Motor Co.* и получила права на использование четырех абсолютно новых машин в ***Midtown Madness***. Это сверхскоростной *Mustang GT*, мощный *Ford F-350* и *Mustang police cruiser*. Интересно, какие автомобили будут следующими?

Сроки выхода ***Duke Nukem Forever*** в очередной раз перенесены, что повергло фанатов просто в ужас. И что самое интересное, точной даты так и не названо☹, уверяют только — что в этом году. Кстати, есть забавная новость: придуман новый эпизод ***DN:Diablo Edition Total conversion***, в котором нашим главным врагом окажется весьма знакомый Butcher. За комментариями — сюда: **http://www.dukeworld.com/diablo/index.html**.

Помните сообщение о прекращении работ над ***GLDoom***? Так вот, оказывается с ним произошла весьма поучительная и печальная история — в результате несчастного случая погибли все исходники программы☹. Обстоятельства не объясняются, ясно только то, что диски оказались испорчены, а копии автор сделать поленился. Господа разработчики! Делайте копии, а то ведь обидно...

Весьма необычная вселенная *Oddworld* послужила источником вдохнове-

Щотижнева газета «МІЙ КОМП'ЮТЕР» №17-18(30-31), 26.04.1999.

Тираж: 15 000. Ціна договірна. Реєстраційне свідоцтво: серія КВ № 3503 від 01.10.98. Передплатний індекс за каталогом «Укрпошта»: 35327. Видавець: ТзОВ «К-Інфо». Редакція: Україна, м. Київ-80, а/с 25, тел. (044) 463-78-89, info@mycomp.com.ua

Продюсер і шеф-редактор: Михайло Литвинюк; **Реклама:** Ігор Гущин; **Відповідальний секретар:** Тетяна Кохановська; **Наукові редактори:** Денис Мельник, Євген Міхлін, Сергій Толокунський; **Літературні редактори:** Оксана Пашко, Олексій Дєєв; **Комп'ютерна верстка та дизайн:** Микола Угаров; **Дизайн ілюстрацій:** Олена Маслова; **Художник:** Федір Сергеєв; **Корисний редактор:** Олександр Заварський (sovet@mycomp.com.ua); **Геймові редактори:** Андрій Ясенков (yan_andrew@yahoo.com), Юхим Беркович; **Музичний редактор:** Віктор Пушкар

Кольороподіл: видавництво «TV-ПАРК»

Друк: комбінат «ПРЕСА УКРАЇНИ». 254148, м. Київ-148, вул. Героїв космосу, 6. 26.04.99 Зам. № 0534714



ния для большого количества игр про этот народец. Вот и теперь *Lorne Lanning* из *Oddworld Inhabitans* объявил о начале работ над RTS ***Hand of Odd***, сроки окончания которой оцениваются примерно в 18 месяцев. Но это не значит, что в течение столь долгого времени они не собираются ничего выпускать: ***Oddworld: Munch's Oddysee*** появится чуть раньше, уже в 2001 году☺.

Трудно сказать, чем объясняется столь упорное зависание в верхних строках зарубежных хит-парадов Hasbro'вской ***Deer Hunter II***. Но этот факт был отмечен самими разработчиками, после чего было официально заявлено о выходе уже в мае add-on'a к игре. Дополнение включает в себя новые карты, свежее оружие и средства ориентации на местности, а также (я долго смеялся), цитирую, «дополнительного оленя».

«Фильму по ***Tomb Raider***'у быть», решили окончательно и пригласили заняться этим делом сценариста *Steven de Souza* («Die Hard», части 1 и 2). Снимать все это будет *Stephan Herek*, актриса еще не найдена, хотя от планов использовать компьютерный персонаж еще окончательно не отказались. С другой стороны, фильм планирует быть стопроцентным боевиком, а не компьютерным мультфильмом, так что есть шанс увидеть Лариску, так сказать, «в теле»☺.

Что-то вроде ***Transport Tycoon*** будет представлять продолжение довольно известного экономического проекта ***Entrepeneur*** компании *Stardock*. Под весьма громким названием ***Monopolization*** можно будет обнаружить еще один вариант индустриального бизнеса, в котором игроку предстоит начать свое дело с нуля в прямом смысле этого слова, отдавая примитивные приказания на старте и заканчивая мульти-директивами на финальном этапе построения своей финансовой империи. Дата релиза еще не известна, но издатель уже нашелся. Игра выйдет под клеймом ***Interactive Magic***.

Модификацию ***Myth II: Soulblighter***, в которой всех юнитов заменили солдатами, гранатометчиками и прочими представителями современных армий, названную ***WWII: Recon***, можно бесплатно скачать с сайта **http://www.clanplaid.net/misc/recon/**. Это не «родное» приложение программы — честь его создания принадлежит группе энтузиастов-любителей.

Интересную особенность в планах грядущих тренировок своих студентов обнародовало ВМФ США. Как было заявлено ее представителями, на базе ***Microsoft Flight Simulator*** будет создан новый тренажер для пилотов, в состав которой помимо собственно не совсем игры войдут специальные кокпиты, имитирующие самолет, а также 21-дюймовый монитор. Общая стоимость такого программно-аппаратного комплекса составит порядка $6000. Так, гляди, скоро реакцию десантников будут шлифовать на каком-нибудь Q4☺.

Официально открылся сайт игры ***Alien versus Predator***, многочисленные демо-версии которой уже неоднократно напоминали о выходе этого 3D-action этой весной. Если у кого-то еще



остались вопросы, прошу сюда — **http://www.aliensversuspredator.com/**.

Новый оригинальный способ досаждать «пиратам» продемонстрировала компания ***3DO*** в своем хите ***«Heroes M&M3»***: если вам «повезло» купить нелицензионную «буковскую» версию, то, поставив свежевышедший английский патч на англоязычную версию игры, вы рискуете выяснить для себя, что это вполне рабочая бета-версия. Последнее следует из лаконичного сообщения, появляющегося при запуске игры после установки «заплатки», в котором вам настоятельно рекомендуют купить нормальную версию.

Не успев напечатать свежеиспеченную стратегию ***Veiled Threat*** (скажем так — издателя пока просто нет), компа-



ния *Lupine Games* взялась за новый проект. Игра делается на том же движке, что и VT, и, по словам разработчиков, является краткосрочной — на ее создание отводится порядка полугода. Понятно, что ни названия, ни сюжета, ни тем более каких-то подробностей нам не сообщают. Интересно, что выйдет из этой гонки.

Дикую смесь из игр действия, ролевых и приключенческих не так давно анонсировала компания ***Ronin Entertainment***. Игра, названная ***Legend of the Blademasters***, по предварительным прикидкам должна сочетать все вышеназванные жанры, включая в себя управление большим количеством развивающихся персонажей, которые исследуют мир, собирая

попутно ресурсы и участвуя в тактических и стратегических сражениях. Судя по информации, выложенной на **http://www.blademaster.com/**, задумано действительно многое. Будем надеяться, что все будет реализовано.

Как сообщило руководство *Blizzard*, на нынешний день полностью завершена работа над созданием всех персонажей из ***Diablo2:*** Amazon, Paladin, Necromancer, Sorceress и Barbarian. Каждый из них может развить целых тридцать магических и характерных для их класса способностей. В целом, игра завершена на 70%, поскольку был также закончен Третий акт, предполагаемый для демонстрации на E3. Кстати, очередной ролик, демонстрирующий в действии паладина выложили на сайте *Blizzard*. Весит он 28 Mb и лежит по адресу **ftp://ftp.blizzard.com/pub/demos/movies/paladin.zip**. Это — последний персонаж, так что разработка основных бойцов уже закончилась.

Джон Ромеро объявил общественности, что ***Daikatana*** выйдет не на двух, как утверждалось ранее, а на одном CD, поскольку вместо аудиотреков будут использоваться данные в MP3-формате.

Уже на стадии бета-тестирования находится онлайновый имитатор фехтовальщика ***Fierce Harmony***, создаваемый *Indigo Moon* (**http://www.gamestorm.com/actionandstrategy/fharmony/index.shtml**). Значительным отличием благородных дуэлей от остальных



Интернет-игр является возможность не только применять базовые, но и создавать собственные приемы и получать на них патенты, иметь собственный рейтинг, формируемый за счет участия в сражениях, который гарантирует вам поединки с достойными соперниками, достигшими тех же высот.

На сайте **http://www.metropolis.com.pl/tp&tc.htm** расположена информация о новой игре ***The Prince & The Coward***, создаваемой нашими соседями-поляками, фирмой *Metropolis Software* (до этого они сделали *RTS RoboRumble*). На сей раз паны-разработчики обратили свои взгляды в сторону point-to-click фэнтези-приключений, игровую канву которых создает польский фантаст ***Яцек Пьекара*** (Jacek Piekara). Перефразируя известную притчу о принце и нищем, нам предстоит побывать в шкуре бедняги, душа которого была похищена демонами-экспериментаторами и помещена в оболочку принца далекой страны. Смысл этого события нам, естественно, не известен, так что вся игра построена на выяснении подробностей происшедшего. По ходу дела нам придется разгадать массу загадок и выполнить ряд заданий (как обещают, они не будут являться линейными и будут генерироваться при старте игры), встречаясь с большим количеством разных персонажей и даже превращаясь в других животных. Вся графика будет рисованной, а вот будет ли она комбинаторной или повторится ситуация Baldur's Gate — пока неизвестно. Все будет видно по факту завершения игры, сроки которой пока не указываются.

На онлайновых серверах ***Game Hub*** и ***I-Magic Entertainment Nerwork*** компании I-Magic вы сможете поиграть в недавно приобретенные у Wild Card Software карточные игры pinochle, hearts, spades, rummy и бридж

Еще один ***3D-action*** готовит компания *Massive Development* (**http://www.massive.de/**). Игра будет называться ***Aqua***, и в ней, как вы понимаете, придется сражаться с глубоководными чудовищами, которые по непонятным причинам стали нападать на разумных обитателей морских глубин. Игра представляет собой неофициальное продолжение игры *Archimedean Dynasty*. Вы должны будете охранять конвои и выполнять спецзадания. Полная свобода выбора и вариантов действий — еще один плюс этой игры. Обещаны все режимы мультиплейера, включая CTF (кто-то, видимо, будет выступать за монстров☺).

Ждем!

Шустрые ребята из ***Gearbox*** (бывшее Rebel Boat Rocket) заключили контракт со ***Sierra*** на создание ***expansion pack'a*** к их хиту ***Half-Life***. Проект получил название ***Opposing Forces***, но играть мы теперь будем уже не полюбившимся Фрименом, а... солдатом спецназа. Add-on возвращает нас в Black Mesa, судя по всему с целью убить всех бестолковых свидетелей, в число которых будет входить и небезызвестный Gordon Freeman. Так сказать, взгляд на игру слегка с другой стороны. Как вы понимаете, в связи с этим масса изменений в игровом процессе, включая новое оружие, расу инопланетян, монстров, ну и конечно, карты... Настроение портит только одно — игра появится не раньше Рождества☹.

В мае этого года *Southpeak Interactive* намеревается выпустить DVD-версию своей приключенческой игры ***Dark Side of the Moon***. Судя по тому, что это уже не первый проект перевода программ на новый носитель; DVD уверенно заняло свою нишу на рынке игр.

Примерно в четвертом квартале нынешнего года стоит ожидать демо-версию ***Spec Ops 2: Green Berets***, разрабатываемую *Zombie Studios*. В игре будет использован движок, скомбинированный из их основного — Viper 3D — и RTIME Interactive Networking Engine. Других подробностей пока нет, но сайт игры уже открыт — **http://www.zombie.com/games/spec2/spec2.html**.

Accolade анонсировала новую игру ***Demolition Racer*** — разрушительные гонки на 16 машинах и 12 трассах. Ее разработчиками выступила компания *The Pitbull Syndicate*, большая часть которых работала над серией Destruction Derby. В игру планируется включить ночную езду, гонки в грязи и использование рамп для прыжков, которые позволят машинам во время полета совершать повороты на 360 градусов. Кроме того, выбрав одну из восьми типов машин, игрок сможет принять участие в различных типах гонок, таких как: *demolition racing* (гонки на разрушение), *bowl matches* (гонки на арене), *last man standing* (побеждает последний выживший) и *suicide racing* (судя по всему, побеждает первый погибший☺). Как всегда, после столкновений будут лопаться шины, а от машин в фейерверке искр будут отлетать куски вместе с самими пассажирами. Помимо одиночных заездов, игра будет поддерживать различные мультиплейерные режимы, в том числе и сплит-скрин — хочешь по горизонтали, хочешь по вертикали. Музыку для игры пишут ставшие уже привычными на этом поприще *Fear Factory* (Test Drive 5) и *Empirion*. Более того, Sound Engineer David Tickle, известный своими работами с Beatles, U2, Prince и Peter Gabriel, также примут участие в творении саунд-треков.

К концу года появится новый fist-person shooter (FPS) ***Perfect Dark***, создаваемый под патронажем Nintendo компанией Rare. Нам придется управлять очаровательной Джоанной Дарк, секретным агентом «наших» в тылу, мультимиллионной корпорации DataDyne, замешанной в каких-то темных делишках. При ближайшем рассмотрении выясняется, что подозреваемые лица в своих подвалах скрывают странных и страшных существ (a la X-Files), которых, судя по всему, и придется перестрелять☺. Помимо сюжета, разработчики обещают поддержку всех 3D-ускорителей, отличную графику, прекрасно проработанный deathmatch, сервисную поддержку и прочая, и прочая...

В июле гордые обладатели DVD-привода смогут купить *DVD-версию* ***Baldur's Gate***. Судя по всему, это будет полный вариант игры, со встроенным *Tales of the Sword Coast*.

Демо-версии для всех!

R**age Software* выложили просто огромную (75Mb) демо-версию своей wargame ***Expendable, в которой нам очередной раз придется спасать Землю от всяческих инопланетных захватчиков. В нашем командовании — одинокий

морской пехотинец, вокруг нас безбрежные просторы... как это было всегда в играх этой компании («Incoming» and «Hostile Waters»). Так что, если вы входите в число любителей подобного, вперед на **ftp://ftp.agnfiles.com/game_demos/expendable/expend.zip**. Но если она вдруг не запускается, попробуйте открыть файл «config.txt» и изменить цифру в строчке Video Attempt на «0». По умолчанию там стояла «1». Эта строчка заставляет игру не искать видеозаставку, которая, по-видимому, должна быть на cd-rom'e. Полностью игра выйдет в первой половине мая

A Fire And Darkness, новая RTS от *Singularity Software* ждет вас в виде поч-



ти 9-ти мегабайтной демо-версии по адресу **http://www.3dfiles.com/games/fireanddarkness.shtml**.

И еще пару ссылок:

Starshot: Space Circus Fever — **http://www.3dfxmania.com/games/starshotspacecircusfever.shtml**;

Starsiege (52 Mb) — **ftp://ftp.evilavatar.com/pub/demos/starsiege.exe**

Evil Core (14 Mb)- **ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/games/ecr14demo.exe**

Storm — **ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/games/stormdemo.exe**;

Descent 3 (demo 2) — **http://download.ign.com/pc/descent3demo2.exe**;

Hell-Copter — **ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/games/hellcopter_demo.exe/**

Пошла, родимая!

Вышла версия ***1.0 Real CTF***, модификации для Unreal-овского CTF. За подробностями и прочей информацией сюда — **http://www.planetunreal.com/realctf/**.

Новая карта для ***Requiem***: The Avenging Angel, в которой представлены сами разработчики лежит на **ftp://ftp.telefragged.com/pub/games/requiem/maps/secret.zip**.

За рубежом поступила в продажу пошаговая космическая стратегия ***Malkari*** от Interactive Magic. Добыча ресурсов, 150 планет, отличная 3D-графика, возможность участия до 40 игроков. Как обещают, каждую неделю (начиная с 6 ая) будет проводиться двухчасовой турнир, по результатам которого сформирована лига *Master of Malkari*. Восьмеро, неделю продержавшихся на турнире, сразятся в финальной схватке за некий, как говорят, денежный приз.

Microsoft Midtown Madness вышла на золоте и скоро начнет продаваться в магазинах.

Карта Q2DM3 «The Frag Pipe», переделанная Стивом «Magicman» Томсом для первого ***Quake*** лежит на **ftp://ftp.cdrom.com/pub/idgames2/levels/deathmatch/p-r/q1_q2dm3.zip**.

Патчи, патчи, патчи...

Частичные «обновки» для известных программ:

Nascar: Revolution — **http://www.3dfxmania.com/patches/nascarrevolution.shtml**;

Fighter Squadron — **ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/patches/fspatch1.exe**.

NHL'99 — **http://www.nhl-online.com/files/Patch/nhlpatch11.zip** (но предупреждаю, патч неофициальный, так что сохраните последний save где-нибудь еще)

Разработчики шутят

Главный художник компании ***Ion Storm Эрик Смит*** (Eric Smith) обратился с достаточно интересной просьбой. Он просит всех, кто что-нибудь понимает в скелетах, особенно скелетах толстых людей, связаться с ним (**erics@ionstorm.com**), поскольку он озадачен анимацией толстой фигуры с большой задницей (его слова, взятые с **http://www.bluesnews.com/cgi-bin/finger.pl?id=281&time=19990416164155**). Судя по всему, человек сильно озабочен... созданием игрового персонажа☺ и не понимает, как это все устроено у полных людей.

WAR DIARY

СТАРАЯ ИСТОРИЯ НА НОВЫЙ ЛАД

К концу 16 века впервые с момента своего образования Япония была силой объединена в единое государство. Своим рождением она обязана величайшему стратегу своего времени Тоётоми Хидеёши, который, как и любой талантливый полководец, не смог удовольствоваться имеющимся и пошел дальше. Хидеёши обратил свой взор в сторону богатого Китая, путь к которому лежал через просторы Кореи. Получив отказ на требование обеспечить ему безопасный проход к намеченной цели, он счёл это достаточным основанием для войны и в 1592 году со 150-200 тысячами воинов высадился на корейском побережье. Но не численность армии обеспечило преимущества его похода, а наличие артиллерии, скопированной у португальцев, которые посетили Японию пятьюдесятью годами раньше. Используя незнакомое оружие, армия Хидеёши быстро развила наступление и в течение двух недель заняла корейскую столицу.

Эти события и являются основной сюжетной линией, реализованной в новой игре **War Diary**, созданной корейской фирмой *Trigger Soft*. Как генерал корейской армии вы должны сокрушить орды захватчиков в серии кампайнов, причем военный приоритет японцев будет основан на использовании огнестрельного оружия, а корейцам предложат сосредоточиться на развитии магии.

Питер Сноу, президент *Game Factory*, выступающий издателем игрушки, прокомментировал свой выбор так: *«War Diary демонстрирует уже знакомый нам по Warcraft'у жанр, сочетая в себе изометрическую проекцию с реальным временем игры. В центре экрана находится окно основного развертывания игровых событий, левее ниже — карта, а еще ниже и правее — часы, присутствие которых критично к gameplay. Например, ночью Вы не можете видеть вражеские отряды, и к этому нужно подготавливаться заранее».*

Эти слова подтверждают многие обещания разработчиков. Игроку предстоит строить и управлять сложными базами, содержащими все необходимое для ведения войны: от кузниц до храмов. Ваши крестьяне смогут собирать зерно, рубить деревья и добывать железо. Эти ресурсы (их можно использовать в коммерческих целях) и деньги, полученные от торговли, послужат основой для формирования ваших легионов.

Армии будут состоять из лучников, пехотинцев, рыцарей, батальонов артиллерии, экипированных большим количеством оружия, включая шесть различных типов мечей, луков, арбалетов и мощных дальнобойных пушек и баллист. Герои оккультных военных наук — маги и священники — смогут как лечить собственных воинов, так и поражать вражеских огненными шарами. Используя верфи, можно строить транспортные и атакующие корабли для морских баталий. Под покровом ночи вам позволят устраивать набеги на противника, но радиус обзора будет ограничен для обоих сторон. Не забывайте следить за погодой, поскольку дождь и грозы могут навредить вашим людям.

Судя по всему, Trigger Soft уверенно кроит старые игры на новый лад, используя оригинальную идею DIABLO. Яркий пример этому — Lamentation Sword. Плохо или хорошо — покажет время. А пока вы можете взять демо-версию игры по адресу **http://www.gamefactory.com/ wardown.shtml**.

Андрей ЯСЕНКОВ

DUKE NUKEM FOREVER

Все мы с нетерпением ожидаем новых крутейших похождений в ***Duke Nukem Forever***. А ждать совершенно невмоготу — так и хочется взять старую добрую ракетницу и с характерным комментарием Дюка Нюкема посмотреть на разлетающихся врагов, а точнее, на то, что от них осталось. Интересно, как бы отозвался Дюк о ребятах из *GT Interactive*, обещавших выпустить игру еще в первом квартале 1999 года и так и не сдержавших слова. Однако, и разработчиков понять надо: они тоже люди и хотят, чтобы их детище было крутым, качественным и составило достойную конкуренцию своему давнему оппоненту *Quake*, на данный момент — третьей его версии. *3D Realms* даже перебросила на DNF часть человеческих ресурсов с *Pray*, так что работа кипит и обещает быть удачной. За это могут поручиться и именитый издатель, и не менее известный разработчик, и команда, большая часть которой с многолетним стажем трудится в области 3D Action и знает в нем толк. Хотите узнать, кто эти трудяги, эти герои, вселяющие радость в сердца простых юзеров? Это вся старая команда, в том числе Аллен Блюм, Джорж Броссард и Ли Джонсон. Музыка последнего к Дюку 3D настолько потрясла большинство игроманов, что до сих пор считается одной из самых лучших (я, например, и по сей день храню на своем железе его *Xplasma, Grabbag, Inhiding и Waterwld1*). Duke Nukem Forever разрабатывается на Unreal'овском движке, естественно, несколько переделанном под «Дюка», так что фанаты могут не беспокоиться, продолжение их любимой игрушки получит все современнейшие стандарты. То есть юниты не плоские, а объемные и с большим количеством полигонов, графика достойная своего движка, а саунд-треки уже сейчас могут спорить с Need for Speed'овскими и Tellurian Defense'скими за титул лучших игровых саундов. И, безусловно, поддержка 3D акселераторов, среди которых такие монстры, как Open GL, PowerSGL и, конечно же, Voodoo.

А теперь о легенде. По задумке программистов, Дюк Нюкем решил расслабиться, отдохнуть от ратных дел и съездить в Лас-Вегас (очень напоминает историю с *Duke Nukem: Carribean Vacation* не так ли?). Так вот: решил он отдохнуть, в картишки порезаться, на рулеточку поставить, как вдруг на землю спустились толпы инопланетян, жаждущих захватить Землю. А возглавляет их не кто иной, как профессор Протон, знакомый нам еще по *Duke Nukem 1* и *Duke Nukem 2*. У Дюка будет огромный арсенал, также сохранена традиция использования различных inventory. Так что игра обещает быть не только красивой, но и не менее увлекательной, чем ее предыдущие версии. Приходится ждать. Разработчики обещали сообщить более конкретно об игре и сроках ее выхода «где-то в конце апреля», так что поживем — увидим. А кому совсем невтерпеж, могут заглянуть на **www.3drealms.com**. Там вы наверняка найдете исчерпывающую информацию об игре.

Have Fun!

Вова ЛЫСЕНКОВ



VAMPIRE THE MASQUERADE
МАСКАРАД, ДЛЯЩИЙСЯ ВЕКАМИ
REDEMPTION

Миф о вампирах — один из самых таинственных среди всех существующих. Универсальность легенды удивительна — как, каким образом одинаковые сказания об этих созданиях смогли появиться у самых отдаленных и изолированных друг от друга народов? А может быть, эти существа действительно находятся рядом с нами, прикрываясь маской и разыгрывая маскарад, правила которого нам неизвестны, но строго соблюдаются другой стороной.

Начиная со знаменитого творения Брема Стокера, эта тема неоднократно вызывала интерес в средствах массовой и поп-культуры. Не будем перечислять — в их число входит слишком многое, нас больше интересует сериал ***Vampire: The Masquerade***, уже седьмой год выходящий в издательстве *White Wolf Publishing* и представленный в виде книг, настольных игр и фильмов. Кстати, кассеты с телевизионной версией этого произведения, получившей название *«Clan»*, вполне доступны и на нашем рынке.

И вот теперь *Nihilistic Software* и *Activision* планируют создать еще один образец собственного рукотворного мира — компьютерную игру. По словам разработчиков, это будет action-based role-playing game. За их плечами вполне успешные «тайтлы» *Jedi Knight, Dark Forces, Descent* и *Requiem*, так что ***Vampire: The Masquerade: Redemption*** вполне сможет претендовать на звание хита.

И это не будет просто адаптацией получившей успех настольной RPG, сделанной по мотивам вышеназванного сериала. Сочетание игры в реальном времени с 3D-графикой и «ролевыми» особенностями персонажей создает действительно реальный мир, изобилующий подробностями и особенностями, взятыми как из RPG, так и из придуманной истории. По версии *White Wolf*, история вампиров начинается на заре человечества, когда Каин был превращен в вампира за убийство брата. Отчаяние и изоляция от остального мира подвигнуло его создать еще трех вампиров, в свою очередь породивших других — их число увеличилось до тринадцати. Миновав период споров и разногласий внутри создавшегося ордена вампиров, их круг распался, послужив основой для тринадцати кланов. Каждый из них имел собственные уникальные способности, особенности и внутренние правила, которые часто вели к конфликтам между кланами, превращавшимся в жестокие войны.

Эта история — фон, на котором будут развиваться события Redemption. Ваш герой — вампир *Christof Romuald*, путешествующий в трехмерном и высокодетализированном мире. И хотя Nihilistic Software не разглашают особенностей грядущей игры, кое-что все же стало известно. А начинается все с того, что паладин Christof, посвятивший себя защите основ чести и справедливости, в очередном витке судьбы сталкивается с вампиром и получает «Посвящение», становясь таким же. Поэтому игра начинается в 12 столетии и продолжается сквозь тьму веков, дойдя до наших дней. Как заявляет Ray Gresko, игровой дизайнер проекта: «Мы будем бросать Вас в наиболее шумные и интересные эпохи, испытывая вас и в темном средневековье, и в суматохе настоящего времени». И действительно, разработчики смоделировали большое количество городов, включая средневековую Прагу, Вену, современный Нью-Йорк и Лондон.



Сюжет игры сконцентрирован на внутренней борьбе паладина, вынужденного противостоять тому, за что он сражался всю свою жизнь. Оставаясь вампиром, он, тем не менее, борется со «зверем внутри себя», скрывая собственную тайну от обычного люда. Не делая определенного выбора между добром и злом, он становится символом возможной гибели как мира вампиров, так и всего человечества.

Будучи яркой фигурой, Христоф привлекает к себе других вампиров, сопровождающих его в путешествиях. Среди этих NPC — волшебница Serena, ликантропы Wilhem Streicher и Erik McDonough, способные, подобно вервольфам, превращаться в животных. Каждый из них характеризуется собственными параметрами и способностями, разнообразие которых позволяет решать одни и те же задачи по-разному, побуждая проходить игру вновь, но по-другому. Вашей команде предстоит выполнить большое число заданий и подквестов, а 3D-окружение значительно изменит общий gameplay, приятно удивив поклонников стандартных RPG. Все «миссии» и «уровни» будут скорее похожи на аналогичные в Half-Life, разве что карты планируются побольше.

Разворачивание ролевой игры в реальном времени — трудная задача, но Nihilistic решает ее, создав специальный игровой «движок», постоянно «рэндерящий» 3D-мир. Вид «от третьего лица», всяческие спецэффекты с тенями, туманом, освещением и трехмерными моделями — вот предмет гордости, с которой Ron Huebner демонстрировал возможности созданной технологии. На данный момент игра ориентирована на работу с Direct3D и Glide и на средние системы, такие как iP233, но, естественно, предпочтительнее что-нибудь типа iP II. Но без 3D-акселератора игра не запустится.

Соответствие RPG Vampire: The Masquerade базовым правилам и особенностям созданного White Wolf Publishing мира вампиров — еще один из немаловажных этапов формирования внутренней атмосферы игры. И если некоторые правила, присутствовавшие в «настольной» версии, можно было опустить в компьютерной, то для создаваемой модели кланов таких поблажек не делалось.

Еще один момент, который разработчики попытаются воссоздать, — это более точное соответствие присутствующих в игре предметов выполняемой ими роли. NPC не будут терпеливо дожидаться ваших реплик, враги — нападения, а традиционные магазины — вашей покупки. Скажем так, их вообще может не быть. Да, создание мира с полностью уникальными и нестандартными объектами — трудная задача, но тем интереснее такой мир познавать.

Заканчивая обзор, стоит добавить, что изначально в игру закладываются возможности сетевой игры. Детали поверхностны, но не исключена ситуация создания собственного клана, что уже может перевести игру в плоскость «клубных» игр. Интересны планы по включению в игру как редактора сценариев, самих карт (ожидается Quake-подобный редактор), так и 3D-моделей персонажей — структура «движка» позволяет и это.

Vampire: The Masquerade: Redemption, ожидающийся к осени этого года, претендует на звание хита, способного изменить традиционное понимание жанровых особенностей ролевых игр.

Андрей ЯСЕНКОВ

Андрей ЯСЕНКОВ, обозреватель

Baldur's Gate

Ян ЭНДРЮ, паладин

Tales of the Sword Coast

Приключения продолжаются



*На середину прошлой осени тогда еще малоизвестной компанией Bioware был намечен выпуск нового клона Diablo под названием Iron Throne. Но в процессе создания разработчиками (причем, медиками по образованию, боже, кто только не пытается создавать компьютерные игры!) был поставлен точный диагноз: исходные идеи с точки зрения жанра несостоятельны. Было принято решение полностью реорганизовать проект. Была серьезно перетрясена концепция игры, полностью изменена графика и даже частично геймплей. В результате всего этого на смену Iron Throne пришла новая игра под названием **Baldur's Gate**.*

Дальнейшие комментарии излишни, поскольку события, последовавшие за выходом игры, известны большинству: это и моментальная распродажа первой партии дисков, и бесконечно долгие недели первых мест в чатах продаж, и, само собой, всепоглощающий процесс собственно игры.

И вот Побережье Меча покорено и планы Железного Трона расстроены. Саревок и его слуги уничтожены, а вами раскрыты все секреты собственного происхождения. Финальный ролик, список создателей. И, казалось бы, пришло время отложить в сторону украденные скимитары Дриззта, снять Теневую Броню и вернуть на пыльные полки магические книги. Но, минутку... что это за загадочный замок появился на вашей карте? По имеющимся слухам, это Durlag's Tower — последний оплот армии зла. А может, на этих неисследованных островах к западу от побережья находятся спрятанные сокровища? Возможно там же расположены подземные логова, ждущие своих исследователей, и поселения, хранящие мощные магические артефакты, которые можно будет купить или заработать? Что? Куда вы нас приглашаете? А...

Добро пожаловать в ***Tales of the Sword Coast*** — expansion pack к самой покупаемой ролевой игре Baldur's Gate!



Так уж сложилось, что большинство выходящих expansion pack формировалось как целостные сюжетные продолжения: новые уровни, собранные в эпизоды; новые кампайны, выделенные в отдельные сюжетные линии, и так далее. *Tales of the Sword Coast* — первый по сути add-on, построенный по принципу увеличения существующего игрового мира, что позволит игрокам продолжить развитие своих персонажей, ожидая выхода сиквела игры☺. И вне зависимости от того, ставите вы add-on изначально, в процессе игры или после ее прохождения, вы получаете в свое распоряжение новые территории, задания, противников и предметы, вполне вписывающиеся в основную сюжетную канву. И если вы уже уничтожили главного врага, то после установки add-on`a вы обнаружите свою испытанную команду, еще не вступившую в финальный бой, но готовую продолжить свои приключения прямо с последнего сохранения перед ним. И не думайте, что населяющие новые территории существа будут теми же, что и на пройденных этапах: отнюдь, они намереваются стать более опасными, чем остальные обитатели Побережья Меча. Expansion pack включает в себя порядка четырнадцати новых бестий, базовые прототипы которых легко узнаваемы. Кроме внешних преобразований монстров наградят новыми способностями, которые, понятно, разработчики держат в секрете. Но некоторой информацией они все-таки поделились.

Уже известно, что грозой всего побережья станет *полярный медведь* (Polar Bear). Но друиды и рейнджеры смогут зачаровать его и использовать для атак противника. *Crypt Crawler* способен не только парализовывать, но и наносить больше вреда. *Demon Knight* станет для вашей команды самым ужасным противником-демоном. *Ghoul Lord, Greater Ghoul* и их родственные создания — высший вид чумы, поразившей Побережье Меча. *Shadow Warrior* — новый воин-невидимка. *Fission Slime* — гибрид животного и растения, трудно поддающийся мечу, но боящийся огня. *Astral Spider* — новый житель лесов и подземелий побережья, обладающий некоторыми внепространственными способностями. И самый слабый из *Tanar'ri*, Lesser demon'ов всех 666 Abyss-уровней станет трудной задачей для вашей команды.

Как вы помните, в основной игре существовала граница максимально набираемого опыта, установленная на 89'000. Установка add-on'a позволит вам поднять эту границу до 161'000, что даст возможность персонажам получить дополнительный уровень опытности. Маги, друиды, барды и воры поднимутся на два уровня, а многоклассовые персонажи (типа воин/маг/священник) смогут повысить один уровень каждого класса, став более мощными, чем они были в оригинальной игре. Увеличение уровня персонажа гарантирует ему больше жизненной энергии и доступ к дополнительной магии.

Кроме того, первые три уровня магии священника или мага, представленные в оригинальной игре, значительно превосходили по количеству заклинаний магию четвертого уровня. А каталог пятого ограничился только несколькими свитками. В expansion pack содержится порядка двадцати новых заклинаний высших степеней магии, и меньшую часть из них вы

вполне можете встретить как в виде тех же свитков, так и в виде дополнительных свойств оружия ваших противников. Так, к примеру, магия *Chaos* — это более мощный вариант Confusion, способный наносить повреждения группе врагов. *Defensive Harmony* — улучшенный комбинированный вариант магий Chant и Bless, улучшающий и броню, и атакующие способности всех бойцов. *Domination* — улучшенная версия магий Charm и Dire charm, действующая на любое создание, для противостояния которой необходимо иметь хотя бы -2 модификатор. *Otiluke's Resilient Sphere* может использоваться как защитная или как запрещающая магия. В последнем случае она, создавая сферу вокруг цели, не позволяет противникам перемещаться или атаковать, но оставляет их доступными вашим атакам. *Polymorph Self* позволяет магу принять любую из семи форм монстров. Причем пока это заклинание действует, видоизменения могут продолжаться.

Согласитесь, продолжения игр такого типа создавать достаточно сложно. Фактически, разработчики спланировали порядка 20-30 часов игры на новых территориях (сравните с более чем 100 часами основной игры), которые дадут вам возможность обзавестись более мощными артефактами, весьма полезными в путешествиях ваших персонажей. Не говоря уже о том, что Bioware пошла на некоторое усложнение финального боя с целью компенсации полученного опыта и для лучшей оснащенности команды.

Всего было добавлено четыре новых сектора, размером восемь на восемь компьютерных экранов, несколько новых зданий и подземные территории расширенных размеров. Вот реальные особенности двух новых основных локаций, появившихся на Побережье Меча.

Ulgoth's Beard. Маленькая рыбацкая деревушка под Baldur's Gate, не обладающая особой историей и традициями, но славящаяся своими магазинами, торгующими мощными магическими предметами. Часть из них очень дорога, и их покупка запросто может истощить довольно приличный запас накопленных ранее средств, заставив задуматься о соотношении между ценой и предоставляемыми возможностями.

Durlag's Tower. Этот наземный ориентир должен быть вам хорошо знаком, если, конечно, вы являетесь счастливым обладателем не европейской, а североамериканской версии игры; о нем вы могли слышать от хафлингов из Gullykin, но не могли попасть туда ранее. Оная башня была построена старым карликом по имени Durlag, сошедшим с ума после того, как его убедили, что его семейство и клан обратились против него самого. Находясь в параноидальном состоянии, Durlag оснастил свою башню большим количеством смертельных ловушек. И если легко доступные области башни исследовались и расхищались негодяями не одно столетие, хозяева более высоких уровней, способные за себя постоять, останавливали любые попытки подобного вторжения на свои территории.

Другие доступные области включают в себя пару островов на западе от Побережья Меча и большой подземный лабиринт.

Можно долго спорить и обсуждать, стоит ли строго придерживаться правил AD&D в игре, раз они уже имеют некоторое отличия от «настольной» версии. Разработчики решили проще: да, изменить можно многое, например, возможности использования более одного типа магической защиты, характеристики сражения (использование двух видов оружия одновременно и пр.), но это потребовало бы модифицировать «движок». А это непосредственно относится к сиквелу игры.

Но кое-что все же можно сделать, не преодолевая этот запрет. Так, к примеру, *Scimitars* будут теперь доступны для закупки, и друиды получат их AD&D-способность использования такое оружие. *Backstabbing*, смертельно опасная способность воров в первоначальной игре, будет труднее выполнить в пакете расширения. Ворам придется следовать позади своих жертв для того, чтобы оглушить их, и игрокам будет сложнее двигаться украдкой днем. Скорость магических выстрелов была удвоена, так что персонажи смогут избежать, к примеру, повреждений от огненного шара, покинув место его возможного взрыва. В основной игре магия продолжала следовать за вами, даже если вы выходили из непосредственной зоны ее активации, считая, что вы продолжаете находиться в зоне ее действия. Это было исправлено. И, наконец, магия *Web* и *Grease* была перерисована с целью лучшего отражения ее действия.

В игре не будет новых классов персонажей или NPC, но в новых областях вы сможете обнаружить более 100 новых NPC, треть из которых смогут достойно и долго беседовать с вами. Инструментальные панели для каждого класса персонажей были откорректированы таким образом, чтобы почти все герои имели по крайней мере два быстрых слота оружия, что гораздо удобнее при перемене в бою дистанционного оружия на рукопашное.

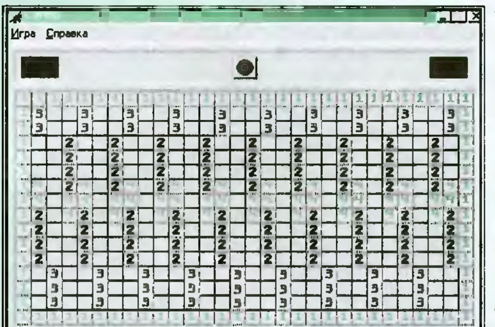
Кстати, выбор последнего стал более разнообразным за счет новых магических предметов (особо ценные вы сможете получить за выполненные задания). В их число входят *Bala's axe* — топор, созданный Bala, ненавидящим магов, который позволяет легко с ними бороться. *Harp of charming*, возможно, первый из магических музыкальных инструментов, даст бардам возможность очаровывать в бою врагов и управлять ими. *Plate Armor +3* — думаю, понятно. Добавлю только, что броня имеет и некоторые другие интересные возможности. *Staff-Mace* — посох, способный в ходе боя превращаться в булаву, становясь более опасным для врага. *Two-handed sword +3* — самое мощное оружие в игре, творящее чудеса в руках Minsc и Boo. И в отличие от уже знакомого нам меча берсеркеров, не имеет побочных эффектов.

Многие игроки надеются, что Tales of the Sword Coast станут первыми в долгом ряду серии приключений, подобно «золотым» сериям SSI. Но главный принцип «движка», основанный на рисованных фонах, сильно замедляет создание новых творений, значительно завися от коммерческого успеха уже вышедших игр. Так что еще не известно, будем ли мы продолжать развивать ставших «родными» персонажей в продолжениях, на которых уйдет 20-30 часов, или заново накачивать персонажей в шедеврах длительностью по 100-150 оборотов часовой стрелки.



Богдана КОЗАЧЕНКО

ОФИСНЫЕ СКУЧАЛКИ



Среди огромного количества всевозможных компьютерных игр имеет смысл выделить особую категорию, которую можно определить как «офисные» игры. В перерыве между набором каких-нибудь указов, ведомостей и бухгалтерских учетов не слишком удобно играть в монументальные стратегии или вызывающие избыток адреналина «стрелялки». «Офисные» игры просты, они не требуют большого напряжения интеллектуальных способностей и/или эмоций, не занимают слишком много места на винчестере, кроме того, их можно очень быстро «свернуть», если пришел начальник. Нетрудно угадать, что речь пойдет о всевозможных пасьянсах, тетрисах и «шариках».

Стандартные *«червы»*, *«косынка»*, *«сапер»* и *«солитер»* уже давно успокаивают нервы и рассеивают скуку секретарш всего мира. Помимо карт, эту благородную миссию с начала существования компьтерных игр выполняют *шарики* (они же *«Lines»*), *морской бой* и *тетрис*. Особая приверженность к последней игре «новых русских» послужила основой для ряда фольклорных сюжетов, что отнюдь не умаляет ее значение для обладателей «домашних» и пользователей «рабочих» ПК.

Почитателям «шариков», должно быть, приятно узнать, что ходят слухи о новых «3D-Lines», которые, несомненно, вытеснят все предыдущие версии. Даже ту, в которой вместо шариков рождаются, выстраиваются и исчезают планеты, а поле оформлено a la космос (**http://www.uni-vologda. ac.ru**). Если вам не хочется засорять винчестер, по этому адресу можете храбро сразиться с избытком шариков прямо в Интернете.

Кстати, там же находится незабвенный тетрис, морской бой и масса всякой всячины в том же духе. Складывать падающие геометрические фигуры — занятие не менее увлекательное, чем истребление умозрительных кораблей на поле виртуального противника. Если же вы не имеете постоянного доступа к Интернету, создайте папку с каким-нибудь интригующим названием, чем-то вроде «бухгалтерского учета» или «архива», чтобы никто не догадался, где хранится ваш индивидуальный тетрис. Особенно актуально нейтральное название в том случае, если вам посчастливится достать в Сети *«Тетрис Кама-Сутра»*. Наименование этого «писка моды» достаточно красноречиво для того, чтобы осознать, почему следует проявлять некоторую осторожность, играя в традиционно невинную игру простодушных детей и «новых русских» в присутствии малознакомых людей и сотрудников с неустойчивой психикой.

Любители пасьянсов могут отвести душу по **адресу http.www. omen. orc.ru/**. Все возможные варианты горячо любимого *Soliter* способны заполнить достаточно основательную временную дыру самодостаточных, но не слишком азартных картежников, которые предпочитают мерцающий экран и щелканье «мыши» уставшим картонным бумажкам. Здесь вы сможете также найти программку, которая примечательна не только 41 пасьянсом, но и возможностью создавать и редактировать их. Реализация вашего творческого потенциала, возможно, внесет нечто новое в этот жанр карточных развлечений, к которому человечество пристрастилось вот уже 10 веков. Кроме того, приобретая определенный опыт во время игры в пасьянс, вы наверняка захотите решать более сложные задачи. Так что, если вы уже настоящий профессионал в этой области, возможно, вам удастся найти в предлагаемых более чем 200 видах небывало сложную комбинацию 54 карт, которую особенно тяжело привести к общему знаменателю.

Поклонники *марьяжа* и *бриджа*, по-моему, относятся к разряду своего рода спортсменов, в силу чего обзору сайтов, касающихся этих игр, следует посвятить отдельную статью. Плохая пародия на преферанс, именуемая *«червы»*, из-за своей вторичности и простоты в обновлении не нуждается. Последнее качество этой действительно «офисной» игры — главный секрет ее обаяния.

Одним словом, офисные игры будут существовать и активно развиваться синхронно с офисами. И именно до тех пор они будут поневоле нравиться подавляющему большинству пользователей независимо от их возраста и интеллектуального потенциала.



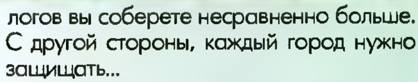
CHEAT-КОДЫ

Requiem: Avenging Angel

В процессе игры нажмите <Enter> для вызова консоли управления, затем наберите следующие коды для активизации режимов взлома:

csyhwh — режим бога
csguns — всё оружие
csammo — патроны
cshealth — полная жизнь
csshroud — полная броня и жизнь
csrosary — предметы
csstigmata, csitems — медпомощь
csmilton — активация cheat-клавиш

Master of Magic



Огромная армия подошла к стенам столицы. Лучи восходящего солнца отражались от начищенных щитов и слепили глаза. Отряды адских псов и василисков оглушали своим ревом даже закаленных в боях ветеранов. Два героя — маг и воин — в последний раз перед решающей битвой проверяли снаряжение. Но что это? Ворота замка открылись и навстречу свирепой армии выехал только один воин.

— Это Торин, — прошептал маг. — Откуда он здесь, ведь разведчики доносили, что он в Мурране. Нам конец, но мы умрем, как и подобает доблестным войнам Кали.

Шел 630 год великой войны магов.

К нам не раз приходили письма с просьбой описывать не только последние новинки игрового мира, но и игры, подходящие для более слабых машин — троек и четверок. К сожалению, мы не могли ранее выполнить эту просьбу, по причине недостатка места даже под самые новые игры. Теперь ситуация изменилась. Знакомьтесь: ***«Master of magic»***. Игра, которая во многом перевернула представление геймеров о пошаговых стратегиях. Перед нами цивилизация, построенная по магическим законам, где вместо наук используют заклинания, а мир имеет свое подземное отражение. Мир, где в поединке могут сойтись Торин и ниньзя из далекой Японии. Мир, где даже полное военное превосходство не гарантирует успеха в битве. Мир, где царит Магия.

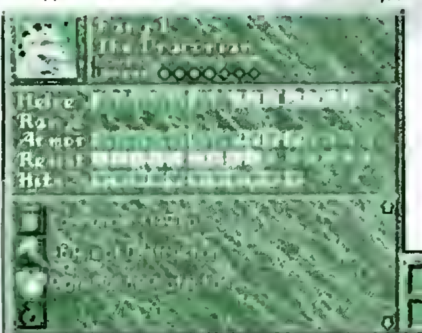
Сюжет игры весьма прост. Несколько магов пытаются захватить власть над миром. Каждый из них изначально располагает одним городом, двумя воинскими отрядами и очень небольшим запасом заклинаний, занесенных в магическую книгу. Как вы понимаете, роль мага-будущего повелителя мира отводится именно вам.

— Я хорошо помню, с какими ничтожными силами я появился в этом мире. Два отряда из копьеносцев и мечников составляли весь гарнизон моего первого города. А вокруг расстилались неизведанные земли. Я рискнул и отправил оба отряда на разведку. Как видите не зря.

Ранд — белый маг,
повелитель обоих миров

Поверхность мира Мастера Магии просто усеяна различными руинами, разрушенными храмами и прочими не менее загадочными местами. Не бойтесь туда зайти даже со слабыми войсками. Если локацию защищают от вторжения, вас об этом предупредят, и вы сможете отступить. Если же защитники отсутствуют, то ее содержимое весьма и весьма сможет помочь вам в борьбе с врагами. В руинах можно найти запас денег или маны, секрет нового заклинания или волшебный артефакт. В некоторых местах можно освободить плененного героя. А наградой самых трудных битв станет магическая книга, удлиняющая список возможных заклинаний или реторта, придающая вам как магу новые качества.





Но пока ваши отряды маршируют по планете, займемся обустройством родного города. Система постройки городов хотя и напоминает аналог из Цивилизации, но все-таки имеет свои особенности. Самое главное отличие заключается в том, что если в Цивилизации новые строения можно было возводить после овладения соответствующей наукой, то в Мастере Магии постройка одних сооружений дает возможность начать строительство других. Также далеко не все строения доступны каждой расе. Впрочем, к чести создателей игры, особенности всех рас сбалансированы грамотно, и существенной разницы нет, за какую именно играть. Если же вам хочется осмотреть все здания, имеющиеся в городе, начните играть за орков: они — единственные из всех, кто не имеет ограничений на постройки. Только имейте ввиду, что кораблестроительные гильдии и связанные с ними строения можно возвести только в том случае, если город стоит на берегу моря.

Знакомые по вышеупомянутой Цивилизации отряды колонистов также могут строить города и прокладывать дороги. Но, в принципе, это не так важно, так как на карте хватает сформированных городов. Начинать же развитие города с нуля дело достаточно хлопотное и малопривлекательное. Но решать строить или не строить новый город будете вы. Чем больше у вас городов, тем больше войск может прокормить ваше государство. Да и налогов вы соберете несравненно больше. С другой стороны, каждый город нужно защищать...

На юнитах, которыми и с которыми вы будете сражаться в Мастере Магии, нужно остановиться особо. Итак, они бывают трех типов. Войска обычные, производимые в городах, войска магические, которые вы можете призвать с помощью магии, и уже упомянутые мною выше герои. С первыми все понятно: произвелись в каком-нибудь городе и живут себе тихонько. Хлебушек жуют, деньжат на жалованье каждый ход требуют. Надо только обратить внимание на то, где и когда их производить. Если в городе построена, к примеру, гильдия алхимиков, то все произведенные в нем юниты будут вооружены алхимическим оружием, наносящем врагу более тяжелые повреждения. А если рядом с ним будет расположено хоть одно месторождение мифрила, у вас есть шанс вооружить свои войска тяжелыми мифриловыми доспехами и мечами. Впрочем, многие бойцы, производящиеся в городах, также имеют спецсвойства. К примеру, лучшие войска Лизардменов — наездники на черепахах — используют в схватке огненное дыхание, способное просто испепелить врага.

Магические войска. Вы получите бойцов, соответствующих пройденной вами школе магии. Общий смысл их содержания заключается в том, что эти войска потребляют не деньги или продукты, а каждый ход требуют от вас магической подкормки от одного до двадцати кристаллов маны. А она вам еще пригодится и для других целей. Лично я практически никогда не произвожу магические войска — не выгодно: вначале тратишь время и ману на их производство, потом только ману на поддержание их жизни. Хотя компьютер считает по-другому и весьма охотно производит магических существ. Но на то он и компьютер...

Войска третьего типа — герои. Они требуют особого описания. Начнем с того, что у вас может быть всего шесть юнитов этого уникального класса. Поэтому, мой вам совет, не всякого героя берите на службу. Часто имеет смысл не спешить

с наймом слабого героя и дождаться более сильного. Поделюсь одним небольшим тактическим приемом: если вы используете заклинание вызова героя или его улучшенный вариант, вызов чемпиона, сохранитесь перед его появлением. Зайдя с загрузки, вы получите другого персонажа. И так до тех пор, пока не появится подходящая кандидатура. Существует только один Герой который выходит за эти рамки: Торин (не кажется ли вам, что это имя вы уже где-то слышали?), доступный только весьма продвинутым магам, играющим за магию жизни. Для его вызова даже отдельное заклинание придумали — Реинкарнация называется... Прочитав соответсвующий свиток, не задумываясь, сразу пускайте его в ход. Сравниться с Торином в рукопашной не может никто, а если учесть, что он еще и колдун неслабый... К сожалению, дважды подряд воспользоваться реинкарнацией невозможно. Двух Торинов в одном войске не бывает. Но если по неосторожности он погибнет, тогда смело произносите заклинание реинкарнации заново. Торин вернется к вам, да еще и со всем имеющимся у него на момент смерти опытом.

Немного об артефактах. Их также можно заполучить разными способами. Можно найти в руине. Кстати говоря, если вы зайдете в ту же руину с сейва, артефакт поменяется и есть шанс достать что-либо более полезное. К примеру, достаете вы волшебный посох, а ни одного мага у вас нет. Заходите с сохранения, и вот у вас в руках замечательный топор, который так и просится в руки вашего главного героя. Вам могут принести какой-либо предмет на продажу вольные купцы. Правда, и денег они с вас сдерут немеряно. Иногда, вам его могут и просто подарить, но это случается достаточно редко и надеяться на это рискованно. Если вы не хотите, чтобы ваш герой путешествовал по карте голым и босым, лучше создайте предмет сами. Для этого в предусмотрено два заклинания: создание предмета и создание артефакта. Другой вопрос, что времени это забирает многовато, да и мана расходуется... Зато вы можете быть уверенным, что в конце концов у вас выйдет именно то, что вы заказывали.



Мое повествование было бы далеко не полным, если бы я не рассказал о Мурране — мире, находящемся на изнанке Мастера Магии. Попасть туда можно через такие себе столбики, раскиданные по всей карте. Обычно их защищают самые кровожадные монстры, так что не надейтесь попасть в Мурран в самом начале игры. Зато, проникнув туда, вы найдете и города, заселенные более продвинутыми в магии расами, и заколдованные дороги, по которым можно передвигаться не теряя хода. Да и руины там заполнены более интересными вещами, чем наверху. Не кажется ли Вам, что подобные мотивы имеют место и в Героях III, где жизнь пульсирует как на поверхности, так и под землей. Есть и специальное заклинание, позволяющие мгновенно перебрасывать войска между мирами. Но к тому времени, когда оно станет вам доступно, в Мурран можно попасть без потери маны основного мага.

Не забывайте, что особое внимание нужно всегда обращать на источники магической энергии-маны, которые обычно защищаются монстрами. Расправьтесь с ними и вы не только сможете получить какую-либо награду, но и, присоединив к нему впоследствии магического духа, каждый ход получать оттуда определенное число магических кристаллов. Заметим только, что применять в таком месте можно далеко не всякую магию, а только ту, которая соответствует виду источника.

Как вы сами понимаете, ваши оппоненты тоже не дремлют и, заметив, что вы начинаете подготовку к сражениям, могут принять ответные меры и попробовать уничтожить вас раньше, чем вы доберетесь до них. Единственный город, который Вам нужно защищать, не жалея усилий, — это ваша столица, город, где расположена магическая башня — средоточие вашей магической силы... Потеря столицы, конечно, не смертельна: вы можете возродиться при помощи специального заклинания где-нибудь еще, но утрата всех магических запасов, вещей и прочего поставит под большое сомнение вашу последующую победу. Если же вы начинаете войну с противником, в первую очередь постарайтесь захватить его столицу. Это не только увеличит запасы вашей магической энергии, но и сделает невозможным передвижение врага. Даже если он попытается произнести заклинание возвращения, действенной силы оно иметь не будет (вот только не знаю почему, вероятно это сбой программы).



Даже в вышедших после Мастера Магии играх схожей направленности я не встречал такого богатства заклинаний. Они бывают: боевые — используемые во время сражения, увеличивающие параметры ваших войск или всячески вредящие противнику. Некоторые из заклинаний этого класса можно заранее наложить на своих юнитов и тогда вам не придется тратить драгоценную магическую энергию во время битвы. Есть заклинания, накладываемые сразу на оба мира, помогающие вам или мешающие (иногда весьма существенно) вашим оппонентам. Заклинания такого типа стоят обычно дорого, да и на их поддержку уходит далеко не один кристалл манны за тур. Есть заклинания, вызывающие различных магических существ сражаться на вашей стороне. Некоторые из них приходят только на время одной битвы, другие остаются до тех пор, пока их не уничтожат ваши оппоненты. Существуют также заклинания, которые можно наложить на отдельные города, увеличив в них рождаемость населения или, к примеру, повысить дисциплину среди городских жителей. Самое интересное в этой игре это то, что каждому из применяемых заклинаний всегда есть противодействие. Поставил враждебный вам маг в своем городе алтарь битвы, мешающий вам напасть на него, а вы раз — и сняли заклинание. Вот и нет у оппонента стратегически важного населенного пункта.

Вообще, в Мастере Магии есть два способа выиграть войну. Во-первых, уничтожить или захватить все города ваших оппонентов. Во-вторых, использовав специальное заклинание, изгоняющие души ваших врагов в инферно раз и навсегда. Правда, открывается и произносится оно весьма долго, но результат... Да и очков для зала славы приносит побольше.

Теперь о грустном. Ну, во-первых, нет мультиплеера. Во-вторых, Мастер Магии весьма привередлив к драйверам памяти. К примеру, запуск его из под 95-й со звуком будет стоить вам немалых усилий. Да и под DOS без emm-386 или qemm игра не запускается — хоть убей. А в остальном она весьма неприхотлива: 386-й компьютер, 4 метра оперативки и 30 мегабайт места на винчестере — вот и все, что вам понадобится, чтобы запустить игру. У меня получилось стать властелином обоих миров, а у вас?

P.S. Ходили настойчивые слухи, что Microprose все-таки выпустит продолжение этой игрушки. Пока об этом мало что известно, но, как говорят, надежда умирает последней. Поживем — увидим...

СТАТЬ БОССОМ

Андрей ЯСЕНКОВ



Надо честно признать: все больше и больше жанров теряют свои исходные признаки, смешиваясь друг с другом. Для начала заговорили об аркадных элементах в ролевых играх и стратегиях — тот же Diablo правильнее всего назвать аркадой с элементами RPG. И вот теперь пришел черед обратного взаимодействия — ***персонификации героев в FPS (fist person shooter)****.*



Первая ласточка — *Hexen 2*, где за убитых врагов стал «капать» опыт, позже конвертирующийся в умения. В принципе, все вполне логично и понятно — нельзя не научиться чему-то, накрошив пару сотен монстров☺. Первый *NPC (non player characters)* всплыл в *Redneck Rampage* (братец главного героя), а позже идею проводников повторили в *Unreal*. *Half-life* дал возможность использовать NPC в бою, а *Daikatana* обещает нам полноценную команду помощников. Недавно вышедший *Requiem: Avenging Angel* обогатил нас разговорами, но то, что обещают *Xatrix Entertainment* в своем проекте ***Kingpin: Life of Crime*** вполне может быть названо полноценным ролевым приключением с полновесным использованием всех возможностей и особенностей 3D-action.

Xatrix всегда отличался необычными играми — стоит вспомнить тот же *Redneck* или *Cyberia*. Оригинальность Kingpin уже в том, что для ее создания использовался модифицированный «движок» *Quake2*, не говоря уже о том, что нам не придется в очередной раз спасать Землю от всяческой нечисти. Сюжетная линия выглядит гораздо проще, и сами разработчики говорят о ней так: «Где-то в далеком прошлом, которое никогда не существовало, распростерся мир Главаря — ландшафт выгоревших зданий и городских развалин, где улицами правят местные банды. Начните свое восхождение к вершинам преступного мира, сколотив собственную банду. А если вдруг кто-то из новобранцев откажется вам подчиняться — безжалостно расправьтесь с ним, открывая путь для свежей крови. Но знайте: поднимаясь вверх, вы неизбежно привлечете внимание Главаря, и тогда единственное, что вам останется — это сбросить его вниз. Но вы и так это всегда знали...».

Так что нас ждет весьма и весьма нестандартная игра. Для начала несколько общих фактов. Как я уже упоминал, движок — из Quake2. Графика выглядит очень неплохо, в основном, из-за хороших текстур, но максимальные эффекты получаются только на TNT, поскольку игра пишется именно под этот ускоритель. Цель игры — подмять под себя остальных, убив всех, кто не хочет подчиняться, и присоединить оставшихся в живых. Город населен всяческими людьми, как мирными жителями, так и бандитами; часть из них вполне может вам помочь, в то время как другие сначала начнут стрелять, а потом уже попробуют разговаривать.

Кстати, здесь же стоит особо отметить атмосферу игры, поскольку, судя по демо-версии, Kingpin по части членовредительства переплевывает все до сих пор вышедшее (могу поспорить — ее обязательно запретят в Бразилии и Франции☺), а по количеству ненормативной лексики — все «афро-американские» фильмы «черной волны». Говорить можно на разные темы, но, как правило, если вы вдруг решили повременить с убийством и поболтать с возможной жертвой, то диалог очень часто выглядит примерно так: «Fuck is goin' on ?» — «Fucked up... aw shit!», после чего, понятно, кто-то падает с разбитой физиономией☺.

Вообще, разработчики пошли по следам *Sin'a*, разделив тело на 15 частей, и в зависимости от того, в какую из них ты попадаешь, наносится разное количество повреждения, степень которого видна невооруженным глазом. Оружие, кроме обрезков труб, просто так нигде не разбросано — оно продается за деньги в целой сети магазинов, где, имея средства, можно купить все — от пистолета или винтовки до брони и мотоцикла, на котором, кстати, очень удобно разъезжать по городу. Деньги в свою очередь можно вытаскивать у трупов убитых врагов или добывать, выполняя задания. Чем не RPG? Если нет желания самому пачкать руки, то по ходу игры наймите себе компаньонов и управляйте их действиями. Враги и союзники ведут себя как реальные люди, проявляя чувство жалости или мести, героизма или трусости, лидеры координируют большие группы бандитов для совместной «работы».

И не думайте, что это игра только для одного — вы вполне сможете сразиться в deathmath, поддерживающий до 16 игроков. Ну а основная сюжетная линия будет содержать 24 уровня, собранных в 6 эпизодов, в каждом из которых от вас требуется создать зону собственного влияния. И чем выше будете забираться, тем сложнее набирать команду, вплоть до перевербовки членов уже существующих банд и дуэлей с их главарями.

Так что стоит дождаться релиза, предполагаемого на осень, тем более, что кроме ускорителя игре-то много и не надо: iP200, 32Mb памяти, CD-ROM да 300Mb пространства на диске. А удовольствия можно получить гораздо больше.

Удачи!



НАСТАЛО ВРЕМЯ ИСКУПЛЕНИЯ ГРЕХОВ



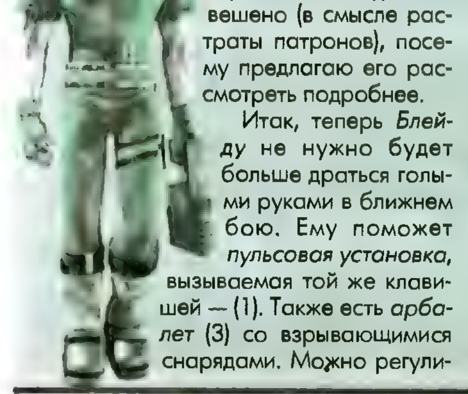
Владимир ЛЫСЕНКОВ

W A G E S O F S I N



Относительно недолго пришлось фанам SIN'а ждать вожделенного add-on'а: всего несколько месяцев. Правда, несколько удивило то, что 200-метровый mission pack занимает целый сидюк и без основного диска не запускается. И еще одна проблема: у некоторых пользователей **Wages of SIN** демонстрирует некоторую несовместимость с акселераторами и картами, которая выражается в откровенном нежелании распознавать текстуры. Говоря человеческим языком, вы просто-напросто не увидите ни себя, ни врагов, а будет только прицел и черно-розовая сетка вместо ландшафта. Как с этим бороться, пока не ясно, однако это происходит не так часто, чтобы всерьез задумываться над подобным феноменом.

Но довольно о грустном. Wages of SIN предлагает нам много неизвестного и интересного. На новом CD вы найдете 17 новых миссий, в которых, среди всего прочего, встретите 10 новых видов врагов, их придется уничтожать старым и новым оружием, представленным здесь семью видами. Оружие очень хорошо отрисовано и уравновешено (в смысле растраты патронов), посему предлагаю его рассмотреть подробнее.



Итак, теперь *Блейду* не нужно будет больше драться голыми руками в ближнем бою. Ему поможет *пульсовая установка*, вызываемая той же клавишей — (1). Также есть *арбалет* (3) со взрывающимися снарядами. Можно регулировать дистанцию поражения. *Огнемет* (4) поджарит любого противника — лишь бы патронов хватило. И новинка 3D-мира — дистанционно управляемая *ракета* (7) с камерой на носу: на время полета ракеты вы переселяетесь в нее и управляете, как самолетом. Также есть новинка, очень похожая на Devastator из Duke Nukem 3D, — *Stinger Pack* (9): вам дается рюкзак, наполненный ракетами и соответствующей установкой, и пульт управления, нажав клавишу которого, вы пошлете в цель группу тех самых ракет. Руки мутанта порвут кого хочешь. И внимание! Ядерная установка! Выпускает радиоактивный снаряд, вызывающий взрыв огромной разрушительной силы. Все это комментируется Блейдом и J.C.

Как видите, в игре все старые знакомые, вот только жаль, милашки *Элексис* не видно. Скорее всего, она покажется в SIN 2, выход которого уже не за горами. А пока преступностью в городе весьма успешно заправляет *Джанни Манеро*. Он продолжил дело Элексис и вновь начал проводить мутационные эксперименты на людях и животных. В результате, на свет вылезли сотни новых мутантов — злых и отвратительных. Так что не поленитесь очистить город от них. Кстати, основное направление сюжета игры видно уже с первого уровня «In the construction Jard», где вам предстоит расследовать, куда пропали рабочие-строители, и что за странные звуки откуда-то доносятся. Не волнуйтесь, это будет не сложно: вы легко обнаружите изуродованные трупы строителей на главной площадке, а рабочего — на костре. Что поделать, мутанты вечно голодны. Также вам встретятся огромные пауки. И не менее огромные собаки, жаждущие отобрать как можно больше жизни. Насекомоподобные мутанты часто появляются из темных мест и закоулочков, поэтому советую использовать очки ночного виденья или лампы. Эти новые items — еще одно украшение add-on'а, в котором, кстати, дебютировал и мотоцикл на воздушной подушке (Hoverbike), развивающий огромную скорость и стреляющий ракетами, лазерной пушкой и Hovermines'ами. Вообще мотоцикл — просто уникальный item, под него даже сконструирован мультиплейерный уровень, ведь в net-club'ах SIN со своим add-on'ом составляет огромную конкуренцию Half-Life и Delta Forse и даже приближается к Quake2, хотя до последнего ему еще очень далеко☺. Возможно, в SIN будут играть с тем же запалом.



Полковник Джон Блейд все также ведет свой дневник, правда уже без тех замечательных иллюстраций, но с такой же интересной информацией, помогающей вникнуть в ход событий. Его дневник вы можете найти в *Wages of Sin Manual*, где также есть информация об установке, возможных проблемах, а также Story, Items, Weapons и многое другое. Очень советую заглянуть — там найдете много полезной информации. Если же ее не хватит для того, чтобы утолить вашу жажду знаний, пишите нам: **games@mycomp.com.ua** — поможем.

Но сразу же предупреждаю: у Wages of Sin намного большие требования, чем у основного Sin, которые в основном сводятся к необходимости мощного 3D-акселератора — иначе игра будет «тормозить и глючить в особо крупных масштабах».

Так что если вы не приобрели этот Mission Pack — очень советую. Ну а если у вас нет еще и основного Sin'а, а вы хотите сыграть и в тот, и в другой — ищите на сборнике: они идут в нагрузку к Demo: Quake3: Arena. Там же вы найдете и Lamentation Swort, и Rollcage — экономней будет!

Have Fun!

Scotland Yard

ХРОНИКА ПРЕСТУПНОГО МИРА

Ефим БЕРКОВИЧ

Шел 1927 год. Сержант полиции Адам Трумэн дежурил на набережной Темзы. Биг Бен только-только пробил полночь. До конца дежурства оставалось еще три часа. По старой привычке, заложив руки за спину, Трумэн прошел мимо здания первого королевского банка. Неожиданно раздался взрыв. Пламя вырвалось из всех окон и дверей особняка. Адам отшатнулся и заметил мелькнувший в подворотне силуэт. Но когда он подбежал к арке ворот, там уже никого не было. На следующий день все газеты Соединенного Королевства пестрели заголовками на первых страницах: «Драгоценности Короны украдены», «Скотланд Ярд начинает расследование».

Наверняка уже стало понятно — именно Вам, мой дорогой читатель, предстоит расследовать это загадочное преступление. Впрочем, играть можно и за преступный мир. Естественно, все вышесказанное относится лишь к тем, кто купил новую игру от *France Telecom*: ***«Scotland Yard»***.

Весь сюжет игры построен на популярной в западных странах одноименной настольной игрушке, до сих пор практически неизвестной на нашем рынке. Именно поэтому процесс игры выглядит достаточно необычно. Внешне интерфейс не бросок. Несколько всплывающих панелек с подсказками обнадеживают простотой использования даже неопытного геймера. Все пространство игры разбито на 199 локаций, в каждой из которых вы можете пообщаться всего с одним NPC, в некоторых из них предоставляется возможность зайти в одно из зданий. При наведении мыши на персонаж, с которым хочешь пообщаться или на объект, доступный для посещения, курсор меняет свой вид.

Лучшие детективы Скотланд Ярда приступили к расследованию. Все полицейские осведомители: неудавшиеся грабители и проститутки, уличные жонглеры и торговцы, джентльмены и нищие — были подняты на ноги. Они пытались напасть на след пропавших драгоценностей. С другой стороны, сокровища искали сообщники неуловимого мистера Икса — гения преступного мира и вдохновителя всех громких уголовных дел последнего десятилетия. Само собой разумеется, в своих расследованиях они начали мешать друг другу. В самом сердце Лондона разгоралась невидимая война. Война, где, с одной стороны, ставка — жизнь и свобода, с другой — всеобщее уважение и богатство.

Как вы сами понимаете, обычные полицейские и преступники не смогли справиться с поставленной перед ними задачей. И тогда на сцене появляются золотой резерв обеих могущественных организаций. Каждый суперсыщик и сверхпреступник обладал своими ни на что не похожими способностями. Достаточно только упомянуть в рядах агентов Скотланд Ярда Лорда Джунглей-Тарзана или, к примеру, Шерлока Холмса. На стороне же Мистера Икса выступил и граф Дракула, и индийская принцесса, жрица темной богини Кали. Да и остальные участники противостояния не уступали им. Каждый персонаж игры имеет свои особенности и возможности, к примеру, индийский факир может загипнотизировать или напустить кобру.

Несколько дней Лондон сотрясали неслыханные до сих пор катаклизмы: то забастуют машинисты подземки, то дорожные пробки полностью парализуют движение в центре города. Участились случаи уличного воровства, но если нападение оборванца на солидного джентльмена еще можно понять, то когда они меняются местами — дело здесь не чисто...



Из-за того, что «Скотланд Ярд» генетически восходит к настольным играм, я затрудняюсь определить ее жанр: стратегия не стратегия, квест не квест, ближе всего, по-моему, стоит к ней известная монополия. Но сочетание удобного интерфейса, хорошо прорисованной графики, приятной музыки делают эту игру интересной всем тем, кто не любит особо напрягаться и просто хочет немного поразвлечься сам или с друзьями. Бродя по улицам Лондона, вам предстоит общаться с самыми разными персонажами — от священиков до уличных громил с обрезками водосточных труб в ручищах. Диалог строится по достаточно стандартной схеме: к фразе собеседника на выбор вам предлагается несколько вариантов ответа — и только от вашего желания зависит, заплатить информатору за предоставляемые им сведения или, наоборот, сразу потребовать у него кошелек. Вся информация, сообщаемая вашими собственными добровольными или не совсем добровольными помощниками, накапливается в автоматически обновляемой записной книжке персонажа. Что иногда весьма достает — так это тупость самой программы. Если, к примеру, вашему герою надо куда-то пройти, а у него на пути столб, будьте уверены, он в него обязательно врежется... Но несмотря ни на что, играть достаточно интересно. Ну что, поможем английской полиции?

ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ
АЛЛОДЫ II

Ефим БЕРКОВИЧ

Прошлый 1998 год порадовал нас ролевой игрой с элементами стратегии *«Аллоды: Печать тайны»*. Выпущенная фирмой *«1С»*, она стала настоящим хитом, и заставила многих геймеров пересмотреть свое отношение к продуктам от российских производителей. Прошел год, и вот я держу в руках коробочку с интригующим названием ***«Аллоды 2: Повелитель душ»***.

Для начала немного истории. Давным-давно ряд катастроф уничтожил жизнь на земле. Она сохранилась только вокруг башен великих магов, которые своей силой смогли воспрепятствовать гибели близлежащего мира. Впоследствии эти плавающие в мировом эфире островки цивилизации получили название *Аллодов*. Но к великому разочарованию кураторов Аллодов, катастрофа ничему не научила жителей. И вот опять население берется за рукояти мечей и достает из затянутых паутиной углов кладовых боевые магические посохи. Дело дошло до того, что с одного из Аллодов вообще около ста лет не было ни единой весточки. Не было до тех пор, пока посланная одним из Великих магов спецкоманда из двух магов и двух воинов не смогла сорвать печать тайны с этого загадочного мира. Именно этой командой и управляли игроки в первой части данного блокбастера. К чести создателей сериала они действительно создали жизнеспособный игровой мир: со своей историей, легендами и мифами. Привлечение к написанию сценария одного из самых известных русскоязычных писателей-фантастов — Александра Свиридова создало вокруг Аллодов неповторимую игровую атмосферу. Сюжет игры вполне логичен и не противоречив, и при желании мог бы легко трансформироваться в весьма неплохой фэнтезийный сериал.

Впрочем, ценность любой игры заключается не столько в сюжете, сколько в том, что принято называть геймплеем. Как и первая часть, «Аллоды 2» сделаны мастерски. Начнем с самого начала: с создания персонажа. От первой версии игры процесс генерирования вашего представителя отличается лишь одним. Параметр, выбранный приоритетным среди Tar-скиллов, будет расти быстрее остальных. Так что над его выбором я советую немного подумать. Вид сверху, сбоку на игровое пространство стал в RPG со времен Фоллаута и Дьябло весьма привычен. Учитывая то, что ваша игровая партия будет формироваться во время самого игрового процесса, другого варианта скорее всего у создателей и не было. Впрочем, он весьма удобен и выглядит вполне в духе современности. Игра происходит на хорошо анимированном поле. Деревья колышутся под порывами ветра, тени изменяют свое направление в зависимости от источника света и т.д. Впрочем, владельцы слабых машин все это великолепие могут отключить, игра в таком случае начинает работать немного быстрее и без особого вреда для игрового процесса.

В отличие от первой версии игры, во второй вы уже не встретите то там, то сям раскиданные предметы амуниции и вооружения. И это вполне, на мой взгляд, закономерно. Конечно, и в первой части кто-то из персонажей возмущался бесхозяйственностью жителей Аллода. На этот раз обитатели порящего острова относятся к своему имуществу гораздо бережнее, и какой-либо полезный предмет можно снять только с трупа побежденного врага или купить в лавке. Торговцы воинской и магической экипировки, естественно, стараются получить максимальную прибыль, и поэтому стоимость предметов растет в геометрической прогрессии. Создатели игры, как и в прошлый раз, придумали массу видов оружия и брони, а также



аксессуаров для магов. И если вначале вам будет казаться гигантской сумма в пятьдесят тысяч, то к концу игры и пять миллионов — не предел мечтаний.

На поверхности нового для вас Аллода вы встретите и будете сражаться с уже знакомыми монстрами, начиная от мутировавших белок и мух и заканчивая черными драконами. Применять в бою магию теперь смогут не только враждебные маги, магическая поддержка возможна и, к примеру, у орков. В их племенах, выживших на поверхности этой своеобразной Лапуте, занимаются магической практикой орки-шаманы. Будьте уверены, эти новые противники попортят вам не мало крови. Но не опускайте сразу руки, в союзники теперь можно нанимать и нелюдей. Также возможно перенастроить скрипты поведения у воинов и магов. Воинов можно научить отступать в случае истощения их жизненных сил. А маги будут накладывать заклинания в том объеме, какой вы им зададите.

Вариант прохождения кампании в новой версиии нелинейный. Одни задания доступны теперь только герою войну, другие — магу. Но синглплейерный варинт игры — это далеко не все; предусмотрен также и мультиплейерный режим. Те же, кто купил или собирается купить лицензионную версию, смогут поиграть через игровой сервер Аллодов. Коробочная версия игры уже есть в Киеве.

В следующих выпусках нашей газеты мы обязательно вернемся к этой теме и начнем кампанию поддержки фирм, торгующих лицензионными версиями программного обеспечения.

HEROES OF MICHT AND MAGIC 3 — CHEAT-КОДЫ

Для ввода паролей нажмите Tab, а после ввода Enter
gosolo — компьютер начинает играть за вас; **nwcsirrobin** — проиграть миссию; **nwcphisherprice** — все становится ярким; **nwconlyamodel** — во всех замках полный; upgrade; **nwctrojanrabbit** — выиграть миссию; **nwcshrubbery** — много денег и ресурсов; **nwcgeneraldirection** — открыть всю карту; **nwcalreadygotone** — открывает мозаику, если она есть.
Следующие пароли действуют только на выбранного героя:
nwcantioch — дает Ballista, Ammo Cart, Fist aid; **nwctim** — дает маны 999 и все закленания; **nwcmuchrejoicing** — добавляет морали; **nwccoconuts** — возможность много ; ходить; **nwccastleanthrax** — добавляет удачи; **nwcigotbetter** — получает новый уровень; **nwcfleshwound** — во всех пустых клетках,где не было юнитов появляется по 10 Black Knight-ов; **nwcavertingoureyes** — во всех пустых клетках, где не было юнитов появляется по 5 Archangel-ов.

Ефим БЕРКОВИЧ

COMMANDOS

BEYOND THE CALL OF DUTY



Подземный бункер Департамента защиты компьютерной реальности.

За столом внутри бункера сидит Ранд. На нем четырехцветный маскировочный комбинезон, на столе разложена карта, по которой он передвигает фигурки игрушечных солдатиков.

Слышен голос за кадром:

«Вы думаете вторая мировая война закончилась? Нет, у нас в виртуальной реальности она продолжается и, судя по всему, будет продолжаться вечно... Но как мне надоел этот спецназ».

Камера медленно отходит, затемнение.

Итак, это произошло. Компания EIDOS выпустила новую реалтаймовую стратегию, разработанную фирмой Pyro Studios, ***Commandos: Beyond the Call of Duty***. Если говорить более точно, серию игр о приключениях английских коммандос нельзя назвать РТС в чистом виде. Здесь нет баз, вы не сможете разрабатывать гигантские запасы полезных ископаемых, а затем, нарушая экологическое равновесие планеты, строить все новые танки и самолеты. В вашем распоряжении находится всего семеро бойцов, каждый из которых, правда, стоит целого батальона обычных пехотинцев. Вернее всего, было бы назвать Commandos реалтаймовой тактикой, но, к моему глубокому сожалению, такового термина в геймерском сленге пока не существует.



Затемнение медленно спадает.

Ранд сидит все в том же бункере, но теперь перед ним не карта «километровка», а несколько мониторов. Берет Ранд сменил на микрофон с наушниками, похожий на тот, что обычно носят диспетчеры в аэропортах.

Камера приближает изображения на мониторах, и мы видим остров, расположенный, по всей видимости, где-то в Атлантическом океане. Практически вся поверхность острова усеяна строениями явно военного назначения. Над некоторыми из них развивается хорошо знакомый нам из кинофильмов красный флаг с белым кругом. Внутри круга растопырила свои паучьи ноги свастика. Солдаты вермахта явно чувствуют себя на острове хозяинами положения. Но что это? Неожиданно из-под воды выныривает аквалангист, вскидывает гарпунное ружье. Выстрел. Гитлеровец, стоящий на краю обрыва, бесшумно падает.

Раздается голос Ранда из микрофона: «Дельфин-1, немедленно возвращайтесь на лодку».

Аквалангист надевает маску и беззвучно погружается в воду.

Ранд продолжает командовать: «Орел-4, начинайте грести к берегу. Как так, не знаешь, где здесь весла?»

Голос за кадром:

«Я не знаю, кто обучал этих спецназовцев, но образование они явно получили весьма однобокое. Допустим, понять, почему еще никто, кроме снайпера, не умеет пользоваться дальнобойной винтовкой, я могу. Это, как говорится, действительно не каждому дано. Но почему, к примеру, никто, кроме морского пехотинца, не может даже сесть за весла обыкновенной надувной лодки, понять мне, оперативному работнику Департамента защиты виртуальной реальности, просто невозможно. По всей видимости в Великобритании времен второй мировой войны просто не нашлось ни одного солдата «мастера на все руки». Или их всех отправили в еще более элитные войска? Не знаю. Но скажу честно, иногда тупость моих подчиненных меня просто бесила».

Затемнение.

Ну, не знаю, как Ранду, а мне как раз все понятно. Если бы герои игры были похожи друг на друга, как две капли воды, играть было бы совершенно неинтересно. А так каждый управляемый вами юнит не похож на остальных, и даже гибель одного из них может сделать выполнение задания не то чтобы очень сложным, но просто невозможным.

Затемнение спадает.

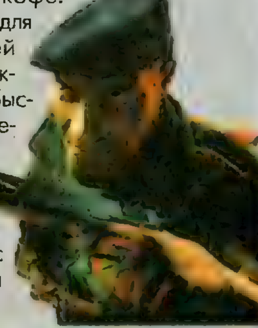
Совершенно замученный Ранд в изнеможении откинулся на спинку кресла. Покрасневшие глаза и трясущиеся руки свидетели тому, что он провел бессонную ночь.

Слышится голос за кадром:

«Наконец-то исполнилась моя мечта. Среди Коммандос появилась девушка. Конечно, ей далеко до моей любимой Ларочки в плане владения различным оружием. Но врагов эта барышня отвлекает просто замечательно. Подкрасит губы помадой и вперед. Все солдаты и офицеры только на нее и пялятся. А в это время остальные члены моей спецкоманды спокойненько выполняют свои прямые обязанности. Да, женская красота — великая сила».

Затемнение.

Тем, кто не играл в эту действительно необычную и самобытную игру, но все же собирается это сделать, я настоятельно рекомендую запастись несколькими пачками кофе. Бессонные ночи для всех любителей обдумывать каждый свой ход и быстро принимать решения — гарантируются. Трепещите враги — Коммандос снова вышли на тропу войны.



REDLINE

Играя в неё, зажмите клавиши **G + O + D** (одновременно) для вызова командной строки. Затем введите следующие коды для запуска функций взлома: **IMMORTAL** — включить режим бога; **MORTAL** — убрать режим бога; **RETICLE** —«умный прицел», изменяющий цвет на красный при наведении на цель; **CAMERA** — вид от третьего лица, когда перемешаешься на ногах; **ALLAMMO** — все патроны к оружию для режима «пешком»; **TARGETS** — прицеливание для режима «пешком»; **DBDAMAGE** — удвоение повреждения для оружия в режиме «пешком»; **RADAR** — радар для режима «пешком»; **CW** — всё оружие для машины; **CA** — все патроны для машины; **STONEAGE** — бегущий человек вместо машины; **CAROFF** — выключение геометрии машины; **CARFLIP, CARREVERSE, WHEELSOFF** — различные типы изменения геометрии вида машины

Наталья ГРАДОВАЯ

Спят усталые игрушки

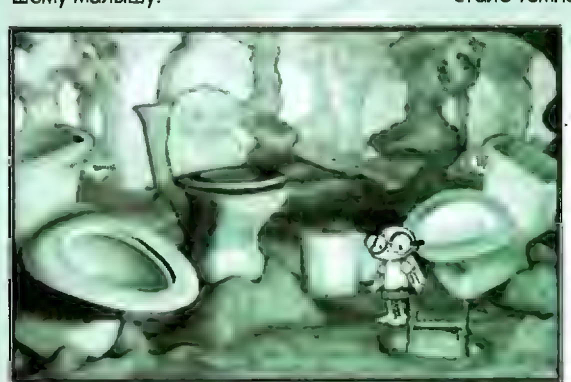
А сейчас, дорогие родители, мы с вами поговорим о вещах страшных и ужасных. Мы поговорим о детских страхах и ночных кошмарах. И о том, как компьютерные игры помогут с ними справиться.



Вот, например, ваш малыш боится спать в темной комнате, а вы считаете, что он уже достаточно взрослый. Не беда, ***«Пижама-Сэм»*** поможет и ему, и вам. Он очень милый и послушный мальчик, маленький *Сэм*, но его мама настаивает, чтобы он спал без света. Сэму очень страшно. И тогда он решает, что стыдно бояться Мрака — его надо обязательно победить. Вооружившись фонариком и жестяной бутербродницей, надев маску и накинув плащ на плечи (как у его любимого героя из комикса), боязливый малыш превращается в крутого *Пижамчика*. Расправив плечи, он решительно открывает дверцу шкафа — ведь ясно, что именно в его темных глубинах обитает Мрак, и шагает внутрь. Тут-то и случается самое удивительное — Пижамчик оказывается в стране Мрака, такой обширной, что даже странно, как она помещается в шкафу. Но там есть и таможня, и шахты, и водопады, и гейзеры. Сначала Пижамчика преследуют неудачи — деревья-таможенники отбирают у него все снаряжение, потом он попадает в петлю-ловушку. Но вскоре, с помощью играющего ребенка, у него появятся и друзья — лодка, которую он научит плавать; вагонетка-Король — ей смажет заржавевшие колеса; морковка-заговорщик, вместе с которой они проникнут в дом Мрака и освободят овощи из тюрьмы-холодильника. Пижамчика ждет множество приключений и встреч, и если он окажется достаточно сообразительным, то сделает самое важное открытие: Мрак — вовсе не страшное чудовище, нет, он очень одинок и любит играть в разные игры и с радостью предложит свою дружбу как Пижамчику Сэму, так и вашему малышу.

Как и другие игры фирмы *Humondous Entertainment*, «Пижама-Сэм» традиционно сделана очень качественно. Игрушка — квест с нелинейным сюжетом, с большой и интересной картой, с достаточно простыми заданиями, детям трех-четырех лет могут немножко помочь родители, дети постарше справятся самостоятельно. Единственное сложное место возникло по вине взрослых — почему-то не переведены на русский вопросы, на которые должен ответить Пижамчик, чтобы стать Чемпионом. Впрочем, минимального знания английского языка будет достаточно, чтобы ответить на них. Если совсем не владеете языком, щелкайте мышью поочередно на каждый вопрос. Прежде чем отвечать на вопросы о Стране Мрака, обязательно сходите в шахту и запомните показания водомера. Внутри квеста есть несколько интересных маленьких игр, детям наверняка понравится управлять поездом из вагонеток, а книга заклинаний в потайной комнате привела мою дочку в неописуемый восторг.

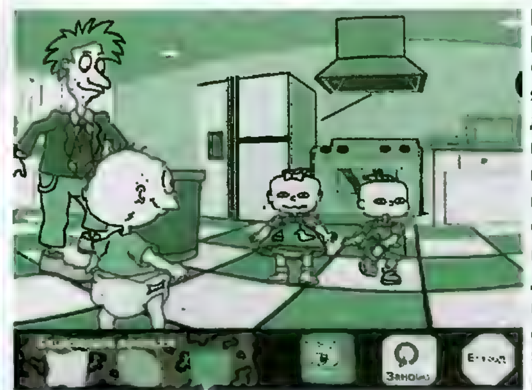
У детей постарше и страхов гораздо больше. Они боятся врачей, особенно зубных, школьных бандитов, строгих учителей. Именно их ночным кошмарам посвящен диснеевский диск ***«Один дома. Ночные кошмары Нэда»***. *Нэд, по прозвищу Пупок*, возвращается домой, и обнаруживает, что там никого нет. Папа на работе, а мама с младшей сестренкой уехали по делам. Поначалу Нэд был в полном восторге и развлекался вовсю. Но началась гроза, и молния повредила линию электропередачи. В доме стало темно, и жуткие тени поползли изо всех углов, их ужасающе длинные руки потянулись к испуганному Нэду, тогда он решил спрятаться в самом безопасном месте — в кровати. Но не тут-то было. Тени настигли его и увлекли в мир кошмарных сновидений. Спинка кровати превратилась в кладбищенскую ограду, а на лоскутном одеяле появились загадочные символы. Это обозначение пяти кошмаров, через которые придется пройти нашему герою. Он может защищаться: драться мячиком на резинке. Попав в школу малолетних преступников (детское отделение «Матросской тишины» в русской редакции игры), Пупок бесстрашно дает отпор местным хулиганам; на кладбище воюет с зомби и ожившими скелетами; сражается с кариесом во рту, полном гнилых зубов; не поддается панике по дороге в операционную и не впадает в отчаяние, нечаянно попав в канализацию.



Внутри каждого большого кошмара есть несколько маленьких. На кладбище, например, Пупок рискует попасть в объятия зомби, и стать зомби сам. Оказавшись в склепе маленькой покойницы, он должен придумать, как достать для нее фонарик; а провалившись в могилу четырехглазого мальчика, ему придется долго прыгать, чтобы выбраться. А разве это не затянувшийся кошмар: снова и снова стоять у классной доски, не зная, как решить поставленную задачу и с облегчением, наконец, убраться оттуда. Бедному Нэду хватит кошмаров на всю долгую, бесконечную ночь.

Клавиша «Q» поможет сделать передышку игры на одеяле и выбрать следующий кошмар, но при этом он вернется назад на целый час, полный ужаса и страха. Не торопитесь воспользоваться этим выходом, кошмары плавно перетекают друг в друга, и если вы хотите поскорее с ними покончить, отдайтесь течению игры. Тогда из канализации вы попадете в кресло стоматолога, оттуда в тюрьму, а из тюрьмы — в кунсткамеру, и так далее...

Я согласна с авторами игрушки — ***не предлагайте ее детям младше шести лет***. Они могут испугаться. Графика игры изумительно точно передает настроение подавленности и страха, а нудная тягучая музыка усиливает подобное впечатление. Пупок двигается медленно, его удары не всегда попадают в



цель, в общем, полное ощущение кошмарного сна. Нужно быть уверенным, что вашему ребенку хватит чувства юмора и устойчивости психики, чтобы играть в эту игру. Тем не менее, тщательность и качественность исполнения заслуживают всяческих похвал.

Вам знакомы герои мультсериала *«Ох, уж эти детки»*? Тогда вы помните, что уж они-то ничего не боятся. Пусть злобные пришельцы грозятся похитить детей, превратить их в рабов, а Землю уничтожить — *Рептор* всех защитит и спасет. Только вдруг оказалось, что сначала нужно спасти самого Рептора: вредная сестрица Анжелика отняла его у малышей. Что же делать? Инопланетяне скоро нападут, а Рептор — в мусорном контейнере, и его вот-вот увезет мусоровоз. Фирма *«Broderbund»* предлагает сыграть в игру-квест ***«Рептор против пришельцев»***. Четверо шустрых карапузов помогут вам спасти Рептора, а заодно и Землю. На первый взгляд, все очень просто. Чтобы отпугнуть Хьюберта, водителя мусоровоза, нужно смастерить монстра пострашнее Рептора. Для этого необходимо выпросить у Анжелики книгу с описаниями всяческих чудовищ. Достать динозаврика из высокого мусорного контейнера можно с помощью дедушкиной удочки, только прежде попытайтесь убедить его, что он не спит на кровати, а ловит рыбу в озере. Выбраться из дома можно через папин мусоропровод, а чтобы его включили, соберите по всему дому мусор. Но поверьте мне — и вам, и вашему ребенку придется поломать голову, прежде чем решить все проблемы, поставленные авторами игрушки. Немного утомляет скорость передвижения героев по дому, да и загрузка каждой новой сцены сопровождается длительными паузами. Чтобы пройти игру полностью, вы вынуждены многократно обойти весь дом, собирая вещи только по мере их надобности. Так что не рассчитывайте решить эту задачку за полчаса. А маленьким игрокам придется позвать на помощь папу или маму.

Кстати, «Пижама-Сэм» вышел в русской редакции на диске-сборнике ***«Дача кота Леопольда, или Особенности мышиной охоты»***. Одноименный детский квест производства российской компании *«1С»*. Первое впечатление — прекрасное. Графика изумительная, каждый листик прорисован, все живет: птички поют, тараканы ползают, бабочки летают, яркие краски, лучше, чем в мультфильме. Поначалу кажется, что ради такой графики можно потерпеть и паузы перезагрузки. Много юмора, нельзя не улыбнуться, когда мышата по очереди заходят в уборную и выходят, удовлетворенно вздыхая. Или когда они с восторгом прыгают на пружинах дивана. Сюжет знаком по мультику: коварные мышата готовят неприятный сюрприз коту Леопольду.



Они расположились на крылечке и делают чертеж ловушки. Но слишком уж увлеклись. На крыльцо неожиданно выходит Леопольд. Он забирает у проказников чертеж и рвет его на мелкие кусочки. Теперь им предстоит собрать не только части ловушки, но и фрагменты чертежа, постоянно решая возникающие проблемы. Для играющего свои сложности имеет и то, что за каждым персонажем закреплен определенный комплекс действий. Например, открыть дверь сарая может только белый мышонок, если заберется на плечи серого. А так как все это часто происходит на границе двух сцен, то при неловком движении курсора мыши, вы переключаетесь на сцену позади дома с колодцем и ульем. Чтобы вернуться к сараю, придется опять переждать перезагрузку. Со временем, ее длительность начинает сильно раздражать. Советую, скорость передвижения мышат сразу же выставить на максимум. И будьте осторожны в комнатах — одно неточное движение в районе окна, и вы, сами того не желая, заставите героев выпрыгнуть вновь на улицу. В процессе поисков я подобрала тамагочи и игровую приставку, но так и не смогла ими воспользоваться. В общем, учитывая, что игрушка делалась для маленьких детей, на мой взгляд, она получилась неоправданно сложная и даже нудноватая. Тем не менее, советую сыграть. Если удастся пройти ее до конца — поделитесь опытом: где вы нашли последний кусочек чертежа и как удалось на кухне снять весы с верхней полки? Да, и еще: как зажечь свет в сарае?



На сегодня все. До встречи.

ПОЛЕЗНЫЙ СОВЕТ

Совершенно не обязательно иметь компакт-диск, для того чтобы играть в «Аллоды 2». Вам вполне хватит сделать полную инсталляцию игры, запустить ее и сделать первое сохранение. После чего можете смело вынимать диск — вся нужная информация уже на вашем винте.

Для того, чтобы «обмануть» программу, входите в мультиплейерном режиме, создав, если надо, бойца, и дайте команду подключиться к любой игре. После чего, нажав Esc два раза, попадаете в стандартное меню, из которого «восстанавливаете» созданную игру.

Удачи! Ян Эндрю

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ: в поисках приключения

Неужели Вас никогда не охватывала тоска по иным мирам? И никогда не хотелось дотронуться ладонями до рукояти настоящего меча? Или сразиться с чудовищем? Или попасть в прошедшие века? Если хоть раз в жизни Вы пожелали сменить привычный облик и вырваться из тесной клетки повседневной жизни, **ролевые игры** — это именно то, что Вам нужно.

Ролевые игры — понятие очень широкое и не всегда однозначное. Термин *«role games»* применяют в психологии и психотерапии уже не одно десятилетие. Так называются игры, моделирующие разные бытовые и производственные ситуации — отношения менеджера и клиента, отца и сына и т.д. Но это явление исключительно официальное и научное. Мы же поговорим об ином культурном феномене — **«role playing games»**, сокращенно — RPG.

Что же это такое? Откуда пришли эти таинственные игры-мистерии и как развиваются? И, наконец, как играют в ролевые игры? Вопросов возникает так много, что начать придется издалека.

Всем известно, что такое компьютерные игры. Вставляешь диск, садишься за компьютер — и вот ты уже не ты, а благородный Роланд, или коварный Арчибальд, или какой-нибудь закованный в броню Терминатор. Экран монитора — окно в параллельный мир, мир фантастики и загадок, мир Приключения.

Мало кто задумывается над тем, что у фантастических виртуальных миров есть прямые предки, причем предки еще живые и, мало того, — нестареющие. Речь идет о так называемых **«настольных» ролевых играх**: веселая компания за большим столом играет в монстров, магов, героев и негодяев. В ход идут кубики (от 4-х до 100-гранных), карта фантастического мира и, как правило, «Руководство игрока» — солидное произведение, подробно описывающее данное мироустройство и возможные варианты действий. Каждый персонаж имеет собственное количество жизненных ресурсов, умений, свойств и т.д. И самое главное — он обладает определенным характером, исходя из которого и должен действовать. «А к чему такие сложности?» — спросите Вы. «Ведь играть с компьютером намного легче и быстрее». Ан нет! Не все так просто. Потому что главная прелесть «настольных» игр — в общении самих игроков. Ведь особо трудные «кампании» ведутся иногда годами, и круг играющих превращается в клуб друзей, без которого жизнь кажется намного более серой и пресной.

Традиция «настольных» RPG пришла к нам (читатель, наверное, не удивится) с Запада. А именно — из Великобритании и США. «Бум» литературной и кинофантастики, рождение жанра фэнтези (в частности — фэнтези героической) послужило толчком для внедрения в массы «самодеятельных приключений». Так в шестидесятые-семидесятые годы и возникли первые клубы «настольных» игр. И хоть на базе многих таких RPG давно уже созданы мощные компьютерные «геймы», их предшественники не только не умерли, но и



Василий ПОПОВ

ТВОРИМАЯ ЛЕГЕНДА

Шотландия. Страна высоких гор и серо-голубых заливов. Страна темных дубовых рощ и бескрайних вересковых полей. Страна, уже который год затянутая дымом пожарищ. Великое горе постигло древнюю Каледонию. В 1329 г. умер король Роберт I. На его трон претендовали два наследника: принц Люк и герцогиня Анна, провозглашенная несколькими крупными кланами королевой Шотландии. Помимо воинственных горцев, ее поддерживала армия короля Наварры и германские наемники. За принца же стояло шотландское дворянство, английская пехота, французские рыцари и отряды славянских воинов.

Предвижу реакцию большинства читателей: «Что за бред! Какой принц? Какая королева? Откуда взялись славяне в Шотландии?» Действительно, события, о которых пойдет речь, имеют мало общего с подлинной историей средневековой Европы. Да и само действие происходит в наше время и в нашем городе. Если бы вы провели воскресенье четвертого апреля на природе, в парке отдыха на Лысой горе (недалеко от метро «Выдубичи»), то стали бы свидетелями интересного зрелища. Более трехсот молодых людей в кольчугах и шлемах, со щитами, мечами, луками и секирами в руках, собрались на просторной поляне. Они сосредоточенно к чему-то готовились.

Собравшись с духом, мы (случайно оказавшиеся там сотрудники газеты «Мой компьютер») направились в самую гущу этой пестрой толпы. Однако разговорить воинов оказалось непросто. К прессе здесь относятся с явной неприязнью. Но мы не отступали, и из скудных отрывистых рассказов сложилась история противостояния принца и королевы. Собравшиеся здесь войска как раз готовились к финальной битве, которая и решит судьбу Шотландии.

«А как же историческая правда?» А нет никакой исторической правды. За основу берется конкретный период истории, в данном случае средневековая Европа. Каждый выбирает себе приглянувшуюся державу. Стилизованное оружие и доспехи делают сами из подручных средств. А дальше самое глав-



успешно проникают в молодежную среду стран бывшего СССР.

Движение это пока еще робкое, несмелое. Достояние избранных, так сказать. Непременные *«Руководства игрока»* (количество их на Западе исчисляется сотнями и даже тысячами) у нас пока еще либо англоязычные, либо — в пиратском переводе, хотя первые законные русскоязычные тексты уже вот-вот порадуют своим появлением. Это там, в США, «могикане»-родители учат играть в «настольники» своих детей. У нас к прообразам знаменитых компьютерных игрушек только начинают привыкать.

Самую подробную информацию об этой разновидности ролевых «геймов» можно получить по интернет-адресу: **http://www.rpg.ru/board.html**. Тут же мы найдем адреса электронной почты знатоков «настольных» RPG и прекрасную коллекцию ссылок.

Мы же поспешим к основной цели нашей рубрики — «живым» ролевым играм (их еще называют «полигонными» и «полевыми»). Представьте себе: лето (весна, осень), лес, молодые люди. Численностью — до тысячи. Итак, тысяча персонажей в средневековых одеяниях, при мечах, топорах, луках и гитарах. На глазах у изумленных жителей близлежащих деревень они идут на очередной лесной «полигон». Разыгрывать историю — не для зрителей, для себя. «Полевых» ролевиков (или «толкиенистов») называют по-разному: ненормальными или просто романтиками, психически больными или вполне здоровыми людьми. Кто же они на самом деле? Во что играют?

Великобритания, 60-е годы. Расцвет субкультуры «хиппи». Выход в свет знаменитой эпопеи Дж.Р.Р. Толкиена. Рождение ролевых игр. Сказка двадцатого века, в которую нестерпимо, до боли хочется верить. И новые миры «фэнтези», порожденные «Властелином Колец». Вот она — вечная борьба «Темного» и «Светлого» начал. Вот они — маги, эльфы, чудовища и красавицы. Мускулистые герои с внушительными мечами. Как быстро легенда превращается в попсу... Но это уже не важно — родился новый миф и появились люди, поверившие в сказку.

...И пожелавшие в нее играть. «Настольные» игры — только часть ролевой лихорадки Запада 60-х годов. Костюмированные представления, театрализованные игрища, техника исторического боя и изготовление средневекового оружия — вот чему с огромным азартом отдается молодежь Америки и Европы. И когда западная волна RPG обмелела, новый вал с грохотом обрушился на мир — в СССР прочитали трилогию Профессора.

Первые русские переводы толкиеновских текстов («Хоббит», первая часть «Властелина Колец» — «Хранители») появились в начале 80-х годов. Сокращенные, даже слегка измененные, — они все равно нашли своего первого благодарного читателя. И вот в конце 80-х «страсти по Толкиену» разгорелись по-настоящему — полный русский перевод трилогии увидел свет. Дальше последовал «Сильмариллион» («Библия» толкиеновского мира), вышли сборники стихов и сказок Дж.Р.Р. И «постсоветские» почитатели Толкиена создали свою мощную субкультуру, основанную на опыте западных собратьев.

Одним из первых опытов русских «ролевиков» были *«Хоббитские игрища»* («ХИ»), проведенные на северо-востоке России, в местных дремучих лесах. Хоть сами участники мероприятия и оценивают его по-разному, ясно одно — массовые «полевые» RPG в СССР начались с той достопамятной игры. Именно тогда был опробирован новый, «русский» стиль — история с непредсказуемым исходом, театр для самих себя, некое подобие мистерии или карнавала. Говорят, что английская команда, приглашенная на одну из первых игр, узрела в этом лишь повод для...



ное — конструирование собственной, так сказать, виртуальной истории.

История идет своим чередом. Возникло королевство Наварра, покорившее большую часть Франции. Принц Люк с королевой Анной борятся за шотландский трон. Кроме того, почему бы славянским воинам не завербоваться в армию принца, если они, возможно, живут с ним в одном районе?

Итак, мы напряженно стали ждать сражения. Более четырех часов длилась подготовка. За это время нам удалось подслушать правила предстоящего боя. Во избежание тяжких телесных повреждений все оружие деревянное, а острия стрел, копий и т.д. заменены поролоновыми подушечками. Для определения же «убитых» и «раненых» разработана сложная система «хитов». Каждая часть доспехов дает определенное количество «хитов», например, кольчуга — восемь, зерцала, прикрывающие грудь и спину, — по два, шлем с забралом — тоже два, шишак — один и т. д. Оружие же эти самые «хиты» снимает. Например, попадание по корпусу, скажем, мечом забирает два «хита», стрелой — шесть и т.д.

Наконец, мы заметили показавшихся на холме сторонников королевы (немного раньше, чем увлеченные приготовлениями воины). Быстро переместив наш наблюдательный пост поближе к предполагаемому месту событий и убедив гордых горцев в своей лояльности по отношению к королеве, мы стали ждать начала сражения. Армия принца тоже заметила противника и начала подниматься на холм. Ходить строем по пересеченной местности дело нелегкое, и стройные ряды рыцарей стали напоминать татарскую орду. Но это не убавило энтузиазма. Бодро пройдя мимо засевших в засаде лучников королевы, армия уверенно двигалась к намеченной цели. Только идущие в арьегарде старые опытные бойцы заметили засаду и подали сигнал. Лучники решили не принимать бой и спешно ретировались, чему мы несказанно обрадовались, так как в этот момент находились в самом центре движущейся армии. Дав себе слово впредь быть аккуратнее, мы обогнали движущуюся армию и вышли на поляну, зажатую меж двух холмов, в противоположном конце которой выстроились войска королевы. На холмах притаились лучники и легковооруженные пехотинцы.

Тем временем на поле боя произошли перемены. Армия принца, построившись заимствованным у римских легионеров боевым строем «черепаха» (т.е. прикрывшись со всех сторон щитами и ощетинившись копьями) двинулась в атаку. Впрочем, метров через десять строй распался. Сторонники же королевы вовсе не утруж-





нав условия, отказалась от поездки (подробнее — смотри статью *«Играем Толкиена»* Б. Жукова по адресу **http://kulichki.rambler.ru/tolkien/arhiv/outer.html**). Дело в том, что зарубежные «ролевики» значительно осторожнее относятся к тем вольным интерпретациям сюжета, которые позволяют себе наши соотечественники.

Но о внутренних проблемах «Хоббитских игрищ» — в другой раз. Тем более, что «живые» RPG не ограничиваются книгами Толкиена как первоисточником — в дело идут почти все современные писатели-фантасты от Урсулы Ле Гуин до братьев Стругацких. Не говоря уже об *«историчках»* — играх на исторические сюжеты. Мы сейчас попытаемся объяснить неопытному читателю сам механизм «компьютерно-гуманитарной игры в полевых условиях». Первым делом, Вам надо ознакомиться со сценарием будущего представления, который долго и тщательно готовится Мастерами — организаторами и режиссерами предстоящего действа. Потом — выбрать себе персонажа. Сшить соответствующий костюм, изготовить необходимые атрибуты (оружие, «магические» предметы и т.д.), изучить (или придумать) биографию, характер и цели своего героя. Перед началом игры Мастера проверяют Вашу информационную «подкованность», а оружие проходит дополнительный экзамен на безопасность. Если Вы с детства мечтали стать настоящим Магом — экзамен на знание магических заклинаний тоже обеспечен.

Итак, Вы одеты, обуты, вооружены соответствующими оружием и знаниями. Тогда остается только уложить рюкзак с запасом пропитания, палаткой и прочей туристской экипировкой. На Игре Вам придется готовить пищу на костре, ходить за водой на неопределенное расстояние и, вообще, вкушать все прелести походной жизни. А, как известно, по советскому туристическому обычаю, ни один поход не обходится без песен под гитару у ночного костра. Вот мы и подобрались к замечательной особенности наших «живых» RPG — к продолжению традиций «шестидесятников» — авторской песне. Это не совсем обычная песня. Авторы называют себя «менестрелями» и поют о тоске по далеким сказочным краям, о воинах и магах, о замках и боях. А еще — о мирах Арды, Земноморья и других «фэнтезийных» землях. Для многих ролевиков Игра — это действенный способ побывать по другую сторону реальности.

Лесной «полигон» объединяет несколько палаточных лагерей и игровую территорию с игровыми же объектами («озера», «рвы», магические места). Лагеря обнесены «крепостной стеной» (веревочной изгородью). В каждом поселении обитает некий фантастический или исторический клан. В случае с «ХИ» и другими «фэнтезийными» играми — это эльфы, гномы или орки, а в случае с историческим Средневековьем (например, сюжет «Ричард Львиное Сердце») — это англичане, французы, крестоносцы или еще какие-нибудь монахи-чародеи.

Техника боя и магии — еще одна непростая наука Игры. С магией чуть проще — определенное заклинание и специальный сертификат, выданный Мастерами, позволяет Магу осуществить задуманное. А бои происходят по более сложной системе — системе снятия «хитов» (т.е. очков), которая аналогична компьютерной. В рукопашном бою за честностью соперников, как правило, следят сторонние наблюдатели — а вдруг кто-нибудь «забудет» снять очко или удар применит незаконный?

Каждый ищет в «живой» игре свое: одни бегут от действительности, другие рубятся на мечах, третьи отдыхают на лоне природы. А иные — просто осуществляют извечное желание человека играть роль, «казаться» кем-то другим.

А вот кем можно «казаться», какие роли играть и в каких играх — мы расскажем в следующей истории.

P.S. Обращение к читателям:

Дорогие читатели! Если вы хотите поделиться секретной информацией или тайными соображениями о любом виде ролевых игр — пишите! Присылайте репортажи и статьи. Давайте играть вместе — и у нас получится!





дали себя такими сложностями, как построение, и в итоге, две толпы сошлись в рукопашной схватке. Удача вновь была на нашей стороне: все стрелы пролетели мимо нас, как впрочем, и мимо дерущихся. Войско королевы было смято и рассеянно под крики «павших» воинов, объявляющих во всеуслышание, что они уже убиты, и призывающих живых не издеваться над трупами.

Сражение закончилось безоговорочной победой принца Люка. Казалось бы, шотландская корона наконец-то нашла своего владельца. Но все оказалось не так просто. Для окончательного торжества монархии победители должны пленить или убить королеву, а ее уже часа три никто не видел. Судя по всему, вожди поддерживающих ее кланов надежно спрятали свою повелительницу в надежде когда-нибудь взять реванш за сегодняшнее поражение. Победители отнеслись к этой изощренной военной хитрости абсолютно равнодушно. Сняв доспехи, они начали, как и положено настоящим воинам, рассказывать друг другу о своих подвигах и высмеивать противников.



А мы, перенесясь из древней Шотландии в современную Украину, принялись «переваривать» увиденное. Ведь если мы с удовольствием переносимся на время в графические миры «WarCraft» и «Heroes», то почему бы и не впустить виртуальную реальность в повседневную жизнь?

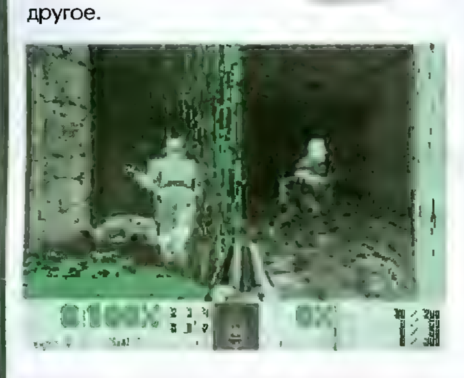
ЧТО НАМ СТОИТ WAD ПОСТРОИТЬ

Сергей СТАРКО

Но DOOM — это не только ценный мех... тьфу, не только 30 уровней первой и второй серий. Счастливые обладатели модемов или специальных CD, посвященных DOOM'у, давным-давно оценили возможность запуска **WAD'ов, иначе говоря — уровней, сделанных посторонними умельцами**. Например, известный всем фанатам *DOOM 2:Evilution* и *DOOM 2:Plutonia Experiment* — это EXE'шник от DOOM 2 и пара новых WADов от итальянцев. Есть и отечественные переделки, весьма неплохие, которые радуют русскоязычными надписями на дверях типа «Баня» или «Трансклюкаторная. Опасно для жизни». Единственное НО — как правило, творцы-самоучки делают свои карты практически непроходимыми в single-player game (когда на вас наваливается три десятка ревенантов, вряд ли вы проживете дольше секунды), зато уровни для deathmatch (сетевой или модемной игры) бывают весьма оригинальны, хотя 25% из них и представляют собой переделку 1-го уровня из DOOM 2.

Предположим, вы достали CD с картами, распаковали архив с сотней уровней, поиграли на всех и успокоились. Э, нет, главное развлечение еще впереди.

Пройти чужой уровень — это одно, а сделать свой собственный — совсем другое.



«Хочу!» — кричит, дочитав до этой строчки, рядовой украинский думер. «Кстати, как это делается?» — сразу же спрашивает он. Спокойно, дружище, дочитай статью, вырежь из газеты, повесь в рамочке — и через пару дней будешь бегать по коридорам «домашней выпечки». Главное — обзавестись необходимыми программами и терпением.

Итак, что же нам нужно?

1. Полная версия *DOOM 2*. Тут все понятно.

2. Желательно иметь *Windows*, хотя бы 3.1. Все программные средства, используемые для редактирования, — плод трудов фанатов, и редакторы под DOS виснут очень часто. Кроме того, в них весьма «кривой» самодельный интерфейс.



3. Весьма желательно найти и прочесть *«Unofficial DOOM specs»* — полное описание движка DOOM на английском (doomspec.txt). Скучно, трудно, долго, но надо — после этого вы точно будете знать, что делаете.

4. *Средство просмотра WAD-файлов.* Лично я использую NWT — New Wad Tool, несмотря на «самодельность» и дремучий вид, позволяет просмотреть/прослушать любой тип ресурсов: текстуры, спрайты, звуки, музыку, есть импорт/экспорт.

5. *Редактор.* Их существует множество. Не советую использовать старье типа DEU — намаетесь только. И я, и мой брат (младший школьник!) используем WADAuthor — есть под Win3.1 и Win95. Редактирует карты к DOOM, Heretic, Hexen. Весьма приятный интерфейс, продвинутые средства анализа ошибок. Кроме того, неплохи DOOM CAD и WadEdit — тоже под Windows. Под DOS есть DCK — DOOM Construction Kit, но мне он как-то не понравился, хотя знаю человека, пользующегося только этой программой.

6. Если вы собираетесь редактировать ресурсы, понадобятся *утилиты с управлением из командной строки*: для стен: DEUTEX; для звуков: DMAUD; для музыки: DMMUSIC.

Да! Если вы используете DCK или другой редактор, НЕ выполняющий расчет BSPt (специальная структура данных), вам потребуется отдельный BSP-построитель, например, DOOMBSP.EXE или BSP.EXE. Учтите, уровень без BSP сразу же зависнет! Если редактор поддерживает эту функцию, как правило, при сохранении уровня он надолго «задумывается», показывая табличку типа «Building BSP tree, please wait». Если он этого не делает — «напустите» на ваш WAD BSP.EXE, и все будет в порядке.

(Окончание следует)



PlayStation

Андрей ЯСЕНКОВ

Можно с пеной у рта отстаивать идею превосходства персональных компьютеров над всяческими консолями или приставками, но один факт придется признать в любом случае: очень многие игры выходят вначале именно в формате **Sony PlayStation**, а уж потом, спустя долгие месяцы, появляется и их вариант для персонального компьютера. Бывают и обратные случаи, но тут уж будьте уверены — только самые лучшие игры удостаиваются внимания и затрат по переводу их на платформу Sony, что уже само собой отсеивает неудачные или не получившие успеха разработки.

Скажем так, вопрос здесь не столько в том, что лучше — проще спросить, лучше для чего. И если вы поклонник игр действия, таких как «Tomb Raider», всяческих FPS, гоночных, авиационных и прочих имитаторов, спортивных игр или файтингов, то действительно гораздо правильнее будет купить Sony PlayStation — их продукция ориентируется в основном именно на эти жанры. Игр этого направления выпускается для PS очень много и они стоят отдельного разговора. Кстати, для «персоналок» этот набор поменьше да, честно говоря, похуже (особенно файтингов).

К сожалению, в PS есть некоторое ограничение объема памяти, используемой для хранения промежуточных результатов. Это весьма критично для ролевых игр, привыкших хранить большие объемы информации об игровом мире. Поэтому их практически нет в PS-формате. Стратегические игры, всяческие походовые и RTS тоже, скорее, прерогатива персонального компьютера. Как и онлайновые игры — что поделать, продукция Sony еще не до конца ориентирована на многопользовательские баталии. Тем не менее, у каждой приставки есть гнездо для подключения второго пульта управления, что позволяет вызвать приятеля на бой (если у него есть что воткнуть в этот разъем ☺).

Судя по всему, Sony производит приставки, предназначенные для домашнего очага. Об этом говорит еще и то, что PlayStation можно использовать не только для игр — она великолепно выполняет функции CD-проигрывателя, обладая способностью подключения к звуку всяческих спецэффектов — хора, эха большого зала и прочих. А унифицированное подключение позволяет легко состыковать ее с мощным усилителем.



Еще одним плюсом игр для PlayStation является их простота в использовании — они не требуют инсталляции, самостоятельно запускаясь сразу после вставки диска в устройство. Кроме того, сами собой снимаются проблемы с операционной системой и драйверами к графическим ускорителям, ставшими уже традицией для игр под 3Dfx. Кстати, их использование обязательно в адаптированных под платформу PC приставочных игр. А чему тут удивляться, если RISC'овый чип (R3000A 32bit) изначально разрабатывался под работу с графикой и звуком. В отличие от того же Intel'овского процессора, для которого специально пришлось разрабатывать технологию MMX со всеми сопутствующими аппаратными дополнениями.

Конечно, вполне реально сделать апгрейд уже существующего персонального компьютера, докупив себе мощный графический ускоритель, саунд с поддержкой Dolby Surround, хорошие колонки, крутой джойстик, повозиться с установкой нового оборудования и настройкой программного обеспечения и добиться возможностей, которые демонстрирует обычная приставка Sony.

На мой взгляд, гораздо проще и целесообразнее пойти по другому пути, просто подключив к телевизору PlayStation, вывести звук на стереосистему и получить тот же эффект плюс приятное ощущение тяжести в кармане от сэкономленных денег.

Кстати, я согласен с тем, что персональный компьютер более универсален, годясь для любого применения. Это хорошо демонстрирует недавний бум вокруг программного эмулятора «Bleem», позволяющего запускать игры для PlayStation на «персоналках». Но ведь именно высокое качество игр этой платформы и стало толчком, породившим идею его создания.

Правда, теперь у вас есть большая вероятность того, что ваши дети окончательно оккупируют домашний компьютер, помогая в очередной раз добру восторжествовать над злом. И согласитесь, что отдавать детям под развлечение рабочий инструмент, купленный, наверняка, для более важных задач (например, для добывания денег☺), не самое лучшее его использование. Уж лучше выделите им телевизор, выдайте Sony PlayStation — и спокойно займитесь пополнением домашнего бюджета.

TOMB RAIDER 2

Всё оружие и предметы (ключи и прочее):

В процессе игры зажмите кнопку ходьбы и сделайте шаг боком влево, затем вправо, затем влево, шаг назад, шаг вперёд. Отпустите кнопку ходьбы и поверните вокруг Лару три раза в любом направлении, прыгните назад и находясь в воздухе, нажмите кнопку подката (roll)

Прощание Лары:

В процессе игры зажмите кнопку ходьбы и сделайте шаг боком влево, затем вправо, затем влево, шаг вперёд, шаг назад. Отпустите кнопку ходьбы и поверните Лару вокруг три раза в любом направлении, прыгните вперёд и находясь в воздухе, нажмите кнопку подката (roll). Лара эффектно взорвётся в воздухе.

NFS4 — HIGH STAKES

Electronic Art уже давно выпускает свои новинки в консольном варианте. Это было со всеми спортивными имитаторами, включая сериалы NHL, FIFA, NBA и, конечно, Need for Speed. И если многие фанаты гонок по пересеченной местности и городским районам нетерпеливо посматривают в сторону EA, ожидая четвертую часть игры (обещанной на осень☹), то владельцы Sony Playstation уже давно наигрались в нее.

Вопрос первый — это Need for Speed 4 или что? Учитывая, что раньше под эмблемой NFS выходили другие игры (в Америке игра V-Rally называлась NFS Rally), можно было кое-что заподозрить. Но нет. *Это вполне полноценная игра серии. Четвертая.*

Но уже с заставки понимаешь, игра необычна, так как вместо «живого» видео — компьютерная анимация. Но машины — просто загляденье. А в самой игре — и того лучше. Даже в том же Gran Turismo — неофициальном претенденте на звание «лучших гонок» — подобных моделей нет. Стекла прозрачные, есть панель приборов, всяческие блики. Сами автомобили большей частью известны по NFS3, из новых — BMW, Pontiac, Porsche. И конечно, Mercedes CLK-GTR и McLaren F1.



В игровых режимах, как и положено, предлагают одиночные и парные гонки. Но главные отличия начинаются уже в Tournament, где даже самый примитивный Lamborghini Diablo стоит безумных денег. Изначальных средств мало и хватает разве что на скромное, по местным меркам, купе Mercedes. Или BMW.

Но, если выигрывать заезды, можно немного заработать и сразу потратиться на полный апгрейд машины. Улучшение производится по трем позициям, и внешний вид, в результате, меняется: антикрылья там, диски золотые, посадка пониже, полоса спортивная посреди капота...

Каждый турнир открывает одну трассу, а их около десяти. Автомобили можно за отдельные деньги собирать в виртуальном гараже. Но не надейтесь разбить вдребезги полученную машину — после самого невероятного сальто разве что поцарапаете кузов или разобьете фару. Это внешне. Зато на финише механики выставят счет.

High Stakes. Смысл прост и понятен — победитель отбирает машину проигравшего, но для участия в соревновании необходимо уже обладать небольшим автопарком.



Hot Pursuit, по большому счету не претерпел существенных изменений. Но блоки теперь повнушительней выглядят, да полиция рекрутировала себе Porsche, Diablo и BMW.

Внешне трассы также красивы и завлекательны и почти реальны: Италия, Канада, США, Франция и Германия. Графика соответствует географии, и в Германии вдоль дороги швабские домики, во Франции замки, а Канада радует суровой красотой осеннего заповедника, где вдоль дороги — паровоз с горсткой вагонов.

Выводы таковы — игра удалась. Правда, не страдает оригинальностью, но зато удачно сочетает самые выгодные находки из предыдущих серий и других игр.

Андрей Ясенков

HEROES III OF MIGHT AND MAGIC

ПРОХОЖДЕНИЕ

Кампайны первого уровня
LONG LIVE THE QUEEN

Наши земли заполнены слухами и страхами. Со смертью моего отца земли Эратии были жадно поделены его соседями.

ВОЗВРАЩЕНИЕ ДОМОЙ (Home coming)

Сложность: *Легкая.* **Размер:** *Средняя.* **Противник:** *Один — Dungeon.* **Задание:** *обнаружить и захватить город Terraneus. В этом сценарии вы можете развивать героев не выше 6-го уровня; четверо ваших фаворитов продолжат свой путь на следующей карте.*

В начале игры под городом стоит ваш герой в окружении нейтральных войск. Нападите на них — они присоединятся. Карта представляет вертикально поделенную местность с тупиковыми карманами по границам с обеих сторон по горизонтали. Путь к врагу — через западный проход в правой верхней области. Там же, находится телепорт, ведущий в своеобразные «кладовые»: очень много полезных неохраняемых артефактов. Другая полезная область с большим количеством школ расположена в верхней центральной части карты, слева от входа в подземелье.

Прохождение — зачистка области справа сверху до охраняемого прохода, возврат домой за войсками, карман слева от города (занять шахты). Возврат за войсками — в бой к противнику. Искомый город находится в центре подземного лабиринта, выходы из которого располагаются в правом верхнем углу и центральной части сценария.

АНГЕЛЫ-ХРАНИТЕЛИ. (Guarded Angel)

Сложность: *Нормальная.* **Размер:** *Маленькая.* **Противник:** *Один — Dungeon.* **Задание:** *уничтожить всех и захватить все. потолок развития ваших героев ограничен 12-м уровнем; 8 сильнейших перейдут в финальный сценарий.*

В начале игры у вас нет ни города, ни деревни, поэтому одним героем идем вверх по дороге к городу в долине — охраняющий вход в нее ангел присоединится. Вслед за ним к вашему отряду «прилипнут» и остальные нейтральные ангелы, кроме охраняющего выход из долины. Справа и слева от нее находятся лазы в подземелья. Они ведут к четырем подземным городам, располагающимся по углам лабиринта

Чуть выше города находится дерево отшельника, который поручит вам принести артефакт «Крылья ангела», позволяющий герою перелетать горы. Артефакт лежит в левом верхнем углу карты; за возвращение дают 10 ангелов.

Прохождение: поскольку вы сразу сможете закупить ангелов, город можно не строить, ограничившись дополнительными денежными поступлениями и первым этажом магии. Самый сильный рыцарь преследует противника и снимает охрану дорог.

Полезная информация — в нижней правой части лабиринта находится фабрика боевых машин, на которой можно приобрести все их разновидности.

УТЕС ГРИФОНОВ (Griffin Cliff).

Сложность: *Нормальная.* **Размер:** *Средняя.* **Противников:** *Двое — Dungeon и Inferno.* **Задание**: *обнаружить и водрузить свой флаг над семью нейтральными месторождениями грифонов.*

В начале игры вы располагаете городом и двумя деревнями, расположенными в нижней части карты треугольником (город — вверху). Ваши земли окружают горы, в которых есть четыре прохода. Между поселениями находятся две башни отшельников, которые предлагают два задания. По сторонам вашей вотчины находятся два города Inferno, герои которых ведут себя очень пассивно. Над ними — два «родных» поселения (в начале игры они нейтральны), выше которых, под самой границей карты расположены искомые башни гриффинов. Проходы к ним защищены заставой (аналог города без стен, можно оставлять войска). Под землей три горада Dungeon, из которых регулярно высовываются противники через выход в центре карты.

Прохождение. Учитывая, что герои переходят со всей магией, даже самого слабого☺ из них можно отправить на самостоятельное боевое задание. То есть — обход и сбор ресурсов внутри треугольника гор. Затем создание ударной группировки, прорыв любого прохода и атака бокового города противника. Оставьте в нем коменданта на случай прихода туда противника. Защита за счет местного гарнизона. Боевой герой либо продолжает «выносить» противника, оставив захват Griffin dwelling'ов на «потом», либо сразу начинает выполнять поставленную задачу.

К этому времени накопятся войска для другого героя — он прорывает проход в противоположном направлении и контролирует ситуацию в этом регионе. Если все города на поверхности уже заняты — посылается боец вниз.

Полезная информация — в верхней части лабиринта находится *Dragon Utopia* (аналог прежнего Города Драконов). За победу дают много полезных артефактов и 20'000 денег.

Над вашим родовым городом находится Griffin Conservatory — за победу дают 1-3 ангелов.

DUNGEONS AND DEVILS

Никогда в истории Эратии не было записано о падении Steadwick под натиском врагов. Сегодня мы начинаем великую кампанию, чтобы навсегда сломать это утверждение. Скоро Эратия перестанет мешать нашей религии и путям экономического развития. Пусть это станет для них сюрпризом. И победа наша близка!

ДЬЯВОЛЬСКИЕ ПЛАНЫ. (Devilish Plan's)

Сложность: *Легкая.* **Размер:** *Средняя.* **Противник:** *Один — Castle.* **Задание:** *найти и уничтожить Золотую Королеву Драконов. Ваши герои ограничены в этом сценарии 12-м уровнем, но 8 ваших сильнейших героев будут доступны вам в финальном сценарии этого кампайна.*

В начале игры вам подчинен один город. Слева внизу от него есть слабо за-



щищенная деревня, города противника — слева и в центре карты. Искомая Королева находится в подземном лабиринте (три кармана, охраняемых 30-40 зеленых драконов; королева — в нижнем, справа и слева — кладовые), вход в который (расположен выше вашего города) охраняет pack green Dragon.

Прохождение стандартное: противник приходит слабыми героями, поэтому проблем не доставляет. Рекомендуется сформировать ударную группировку и отбить деревню Rampart юго-восточнее вашего города, после чего продолжить поход на запад. Вторым героем контролировать подходы к замку, быстро построить Devils и в дальнейшем воевать только ими. При возможности вторым героем уйти в разведку в северную часть карты, оставив заслон из третьего героя.

Полезная информация — на северо-запад от вашего города находится относительно бесплатный upgrade войск, поэтому можно не сосредотачиваться на их развитии, в частности, выкупить Devils и превратить их в ArchDevils.

ВЗЛАМЫВАНИЕ ЗЕМЛИ. (Groundbreaking)

Сложность: *Легкая.* **Размер:** *Средняя.* **Противник:** *Один — Castle.* **Задание:** *захватить все и уничтожить всех. Ваши герои ограничены в этом сценарии 12-м уровнем, но 8 ваших сильнейших героев будут доступны в финальном сценарии.*

В начале игры вы располагаете одним подземным городом. Рядом с ним по диагоналям карты находятся еще четыре деревни. До полностью укомплектованных замков развиваются только две, лежащие на одной линии с вашим стартовым городом. Наверх ведут несколько выходов, причем все они блокированы мощными группировками нейтральных войск, но вы все-таки можете собрать лежащие у выходов артефакты. Несколько выходов ведут в закрытые для противника области, небезынтересные для вас.

Прохождение не представляет трудностей. Одним героем пройти карманы севернее вашего города, после чего пустить его собирать ресурсы и занимать города. При возможности наймите второго и отправьте в другую сторону. Возле города в центре подземелья находится удобный для завязки боевых действий выход наверх. Четыре города противника расположены практически над вашими и их диспозиция открывается сразу. Враги пассивны, поэтому используется тактика отлова противников одним сильным героем при контроле вторым «танкоопасных направлений».

Полезная информация — в левом верхнем углу подземелья расположено нейтральное месторождение Red Dragon и Dragon Utopia, прикрытые pack Black Dragon и pack Red Dragon соответственно.

ПАДЕНИЕ СТЭДВИКА. (Steadwick's Fall)

Сложность: *Нормальная.* **Размер:** *Большая.* **Противник:** *Один — Castle.* **Задание:** *захватить город Stedwick в течение трех месяцев.*

В начале игры у вас один Dungeon-город, расположенный в подземном лабиринте, город Inferno и Castle-деревня наверху, лежащие в правом нижнем углу карты. Подземелье ограничено вашим городом, поэтому сразу выбирайтесь наружу, не забыв обойти его полностью (в правом нижнем углу находится месторождение красных драконов — хорошее подспорье для начала игры☺). Искомый город противника находится в центре карты, прикрытый овалом горной цепи, проходы в которой контролируются сильными заставами. Слева вверху, слева внизу и справа внизу этой зоны есть еще три вражеских города. Они и представляют главную мощь противника. Горная цепь тянется вправо вверх, но не замыкается с краем карты — там есть проходы. Правда, слева внизу проход прикрывает застава. В правом верхнем и левом нижнем углах карты находятся ограниченные в развитии нейтральные деревни, которые можно использовать в качестве «сырьевых» придатков.

Прохождение зависит от скорости разведывания территории всеми доступными героями. Если поторопиться, то можно достаточно легко захватить Castle-город, основанный северо-западнее вашего Inferno-города. Кого-нибудь следует послать на север и запад в обход гор и озера — там находится большое количество шахт и полезных для героев апгрэйдов. По возможности, развивайте не только свои города, но и захваченный Castle'евский. Время от времени к вам через заставы будут спускаться одинокие вражеские рыцари, не представляющие никакой опасности при заблаговременной подготовке к встрече☺. При укомплектации ударного отряда прорывайте заставу над Whitestone и осаждайте нужный вам Stedwick. Его охраняет солидный герой General Kendal (18/21/10/12), поэтому не спешите нападать без подготовки.

Полезная информация — в правом верхнем углу карты находися Titan Cuirass (Power+10, Knowledge -2), охраняемая pack green dragon, а в верхнем левом — тюрьма со слабым героем.

SPOILS OF WAR

Во времена войн наши торговые пути получили большие прибыли. С падением Эратии под весом атак Nighon'а с востока настал удачный момент для захвата земель на западе. И земли Эратии будут нашими... потому что мы их отнимем!

ПОГРАНИЧЬЕ. (Borderlands)

Сложность: *Легкая.* **Размер:** *Средняя.* **Противник:** *Один — Castle.* **Задание:** *захватить все шахты ресурсов. Члены вашей боевой команды ограничены 12-м уровнем; 8 ваших сильнейших героев будут доступны вам в финальном сценарии.*

В начале игры вы владеете двумя западными городами. Карта разделена горным хребтом примерно по диагонали с юго-запада на северо-восток. Противник практически не обращает на вас внимания. От вас к нему ведет дорога со слабой заставой, вверху упираясь в морское побережье, где стоит корабль, а внизу — в край карты. Проход вверху охраняет lot mighty gorgon, посему оставим их для тренировки запасных героев в конце миссии. Рекомендую их обойти левее, там есть еще один выход на побережье.

Прохождение: учитывая, что противник атакует вас только, если видит пустой город, собираем войска и тренируем героев, после чего выступаем в поход. Имеет смысл сразу прорвать заставу и послать бойца собирать ресурсы и пугать слабого врага. Либо заслать плавать по морям — решать проблему с древесиной.

Полезная информация: в левом верхнем углу над городом находится фабрика боевых машин, в углах карты с вашей стороны — сокровищницы с артефактами.

ЗОЛОТАЯ ЛИХОРАДКА. (Gold Rush)

Сложность: *Легкая.* **Размер:** *Средняя.* **Противник:** *Один — Castle.* **Задание:** *необходимо накопить 200'000 денег. Ваши герои ограничены в этом сценарии 12-м уровнем; 8 сильнейших продолжат службу в финальном сценарии.*

В начале игры у вас два города, расположенных в правой нижней части карты. Сама карта представляет собой три больших острова, соединенных подземным переходом. Кроме ваших городов на материке находится еще деревня врага. Города противника расположены в таком порядке: один в правом нижнем углу на острове и два на материке в северо-восточном углу карты.

Прохождение. В каждом городе купить по два героя и пустить в разные стороны собирать ресурсы и занимать шахты. Деревня противника на вашем материке не представляет опасности, поэтому можно не обращать на нее внимания, но занять ее не мешает. Сколотив ударный отряд, войти в подземный переход и спуститься по нему направо вниз, заняв замок на острове. Подвезти ударному герою ресурсы и начать штурм верхнего материка.

Полезная информация — под правой границей карты между вашими городами есть две неохраняемых сокровищницы, а на нижнем побережье вашего материка есть верфь.

ЖАДНОСТЬ. (Greed)

Сложность: *Нормальная.* **Размер:** *Большая.* **Противник:** *Двое, причем один из них тот, которым вы воевали в одном из предыдущих сценариев, а второй — Замок.* **Задание:** *уничтожить всех и захватить все.*

В начале игры вам предлагают выбрать сторону. Рекомендую взять варваров (Stronghold), поскольку они расположены стратегически более удачно. В начале игры вне зависимости от выбора вы владеете тремя поселениями. Слева (справа — если вы воюете за Fortress) по диагонали от ваших городов проходит горная гряда с двумя нейтральными, очень сильными заставами. На моей памяти противник ни разу не смог их прорвать со стороны Stronghold, поэтому спокойно развиваетесь, не обращая внимания на угрозу вторжения с северо-запада (если брать Fortress, то прорыв застав — ваша неприятная необходимость). Большую опасность представляет односторонний портал, находящийся в юго-восточном углу, справа от вашего города. В зависимости от случайной генерации его защитников со стороны противника, он может быть источником угрозы, либо нет. В центре карты — четыре города Castle, заблокированных заставами и сильной охраной дорог. Снизу страну варваров омывает море, перегороженное рифом с односторонним телепортом к противнику — это и есть дорога к победе. Другой вариант — водоворот, перекидывающий на другую сторону рифа. Верфь расположена слева внизу вашей страны на побережье и слабо защищена.

Прохождение. Не торопясь развиваемся и воюем, при необходимости отходя на заранее подготовленные позиции. Играя за Stronghold, построить корабль (а лучше два) и начать сбор необходимых ресурсов в море. После создания ударной группировки, посадить ее на корабль и отправить через портал на острове к противнику — при прыжках через водовороты гибнут слабейшие войска. После создания плацдарма отправлять туда же и остальных героев, оставив в родной стране несколько бойцов с целью подвоза армий. Для Fortress — обычная война с проламыванием застав и захватом территорий☺.

Полезная информация — вдоль левого побережья расположены Refund Camp, в которых раз в неделю случайным образом рождаются войска — мне удалось купить двух Ghost Dragon☺.

Кампайны второго уровня LIBERATION

Мы установили твердое правление в Эратии, но нации, расположенные рядом, лежат в руинах. Мы начнем наш освободительный поход со столицы — Стэдвика, и мы не остановимся до тех пор, пока все захватчики не будут выдворены за пределы наших земель!

ОСВОБОЖДЕНИЕ СТЭДВИКА. (Steadwick's Liberation)

Сложность: *Тяжело (130%).* **Размер:** *Большая.* **Противник:** *Два — Inferno и Dungeon.* **Задание:** *захватить город Steadwick.*

Вам предстоит повторить прохождение уже знакомой карты — той, что использовалась в последнем сценарии кампайна Dungeon and Devils. Но отличие все-таки есть. Во-первых, все проходы к городу с заставами завалены камнями, и единственный путь — через подземелье. Во-вторых, входов в него два — один, уже знакомый, в правом нижнем углу карты (охраняется черными драконами) и другой, практически неохраняемый — в центре правой части карты, над городом Inferno.

Прохождение — марш-бросок ударной группировки с двумя архангелами по местам боевой славы. Учитывая, что вы уже хорошо знаете карту и расположение городов и шахт, для начала захватываем родной город под заставой рядом с Адским, потом город Inferno и деревню снизу от входа в подземелье. Возвращаемся в захваченный родной город за подкреплением, если оно нужно (обычно к архангелам «липнет» очень много «нейтралов»), идем справа в обход горной цепи, спускаемся в подземелье (разведка боем, главное — сохранить архангелов) и дальше — по обстоятельствам. Вторым героем, купленным у волшебников (Tower), зачищаем и занимаем шахты у родных городов. Неплохо запустить и третьего, пошуровать у изначального Замка. По возможности, ими прорвать заставу в левом нижнем углу и подняться наверх — освободить героя из тюрьмы, находящейся в левом верхнем углу, и привезти им квестовый амулет Мудрецу, расположенному рядом с вашими стартовыми городами.



Полезная информация: в правом верхнем углу по-прежнему находится мощный артефакт. Города в подземелье расположены треугольником, подобно тому как это было в адском сценарии. Выход к Стэдвику — по туннелю налево. Сильный отряд драконов в подземелье охраняет три шахты серы и немного сокровищ. Найдите Мудреца (Seer) — выполнение его задания позволит взять награду в следующих сценариях.

СДЕЛКА С ДЬЯВОЛОМ. (Deal with the Devil)

Сложность: *Нормально (100%).* **Размер:** *Средняя.* **Противник:** *Один — Inferno.* **Задание:** *захватить город Kleesive. Некоторые сторожевые башни пропустят вас, но только, если вы принесете с собой артефакт, полученный за выполнение задания в предыдущем сценарии. Артефакт, подобранный в зоне за охранными башнями, вы сможете пронести в следующий сценарий.*

В начале игры под вашим контролем находится город и деревня Castle, расположенные в левом нижнем углу, и город Оплота (Rampart) — в левом верхнем. Между ними нет прохода — они разделены нейтральной областью, вход в которую находится внутри земель Ада и охраняется pack ArchDevils. Сами земли Ада имеют четыре входа, охраняемые pack'ами Pit Lord'ов. Там стоят два города и две не развивающиеся деревни с небольшим количеством войск противника. Искомый замок размещен строго на восток от центра карты, в своеобразном «загоне», охраняемом несколькими ArchDevil'ами.

Прохождение — по выбору игрока, так как надо одновременно строить оба города. Лично я собрал два боевых кулака в каждой области, прошелся ими по шахтам и почти одновременно вторгся ими к противнику. Учитывая сложность карты, проблем не возникло.

Полезная информация. Охранные квестовые башни расположены в нейтральных землях, в левой части карты. Кроме того есть еще и два Мудреца — один напротив входа в нейтральные земли, другой — в правом нижнем углу. Первый требует артефакт (щит+6), который выдает второй мудрец, а тому в свою очередь нужен меч+6, лежащий около первого мудреца.

ПРОБЛЕМЫ НЕЙТРАЛОВ. (Neutral Affair's)

Сложность: *Нормально (100%).* **Размер:** *Средняя.* **Противник:** *Fortress и Stronghold*

Задание: *захватить все и уничтожить всех. Некоторые сторожевые башни пропустят вас, но только, если вы принесете с собой артефакт, полученный за выполнение задания в предыдущем сценарии. Артефакт, подобранный в зоне за охранными башнями, вы сможете пронести в следующий сценарий.*

В начале игры вы располагаете тремя северо-восточными городами, отделенными от противника очень мощными заставами. Города «болотников» — слева от вас, «пустынников» — снизу.

Прохождение — достаточно безопасно. Учитывая наличие мощным за-

став, можно спокойно развиваться. После создания первого кулака спуститесь вниз через заставу под городом «волшебников» (Tower) — там неплохие сокровищницы. В начале игры очень важно обойти все Refuge Camp: в них можно купить очень мощных союзников. Так, мне повезло обзавестись там Gold Dragon и Ghost Dragon, после чего захват шахт стал делом довольно приятным.

Полезная информация — телепорты расположены в трех оставшихся углах карты. Рекомендую для разведки попрыгать и пооткрывать местность — помогает для знания намерения противника. Корабль у озера служит для переправы к рядом расположенной золотой шахте. Искомые квестовые охранные башни расположены в юго-восточном и северо-западном углах, но вы можете пройти только через одну их них — там артефакт первого-второго уровня и много сундуков☺.

ТУННЕЛИ И ТРОГЛОДИТЫ. (Tunnels and Troglodytes)

Сложность: *Тяжело (130%).* **Размер:** *Большая.* **Противник:** *Один — Темница (Dungeon).* **Задание:** *захватить все и уничтожить всех. Некоторые сторожевые башни пропустят вас, но только, если вы принесете с собой артефакт, полученный за выполнение задания в предыдущем сценарии, но находящаяся за ними награда того стоит.*

В начале игры вы владеете городами рас Castle, Tower и Rampart, находящихся на узкой вертикальной полоске суши в левой части карты. В правой части — точно такая же полоска суши противника, но его город находится в подземелье. Сушу разделяет огромный водный массив, в углах которого есть водовороты-телепорты. Соответственно, вся война будет вестись в подземельях, в углах которых расположены телепорты, а также присутствует большое количество городов противника и сокровищниц. Для проникновения в подземелья выберите один из трех спусков, расположенных на вашем берегу. Выход из одностороннего телепорта с вашей стороны безопасен — враги не считают его распечатывание целесообразным. Чуть ниже, на побережье, напротив спуска вниз — здание апгрэйда войск.

Прохождение — строго планируемая экономика и развитие. Во-первых, в верхнем городе «эльфов» купить героя (желательно, владеющего Navigation) и отвести его на побережье, где напротив города, вверху есть верфь. Поплыть вдоль берега на юг, собирая по пути бревна и деньги. В самом низу, — скопление бревен и артефактов. Последние хорошо передать своевременно подошедшему герою из города «волшебников» — «рыбаку» они не пригодятся. В море всего три интересных острова — на одном месторождение и склад циклопов; на другом — пароль, барак пикеменов и маяк, находящийся под охраной horde pikemen'ов; на третьем — место высадки охраняют золотые големы — второразрядный артефакт, Учитель (монах со свечкой и книжкой).

Во-вторых, рядом с Замком находится ОЧЕНЬ хорошая вещь — щит (атака -3, защита +12), которым герою из Замка вполне реально пробить все заслоны у шахт и артефактов. Рекомендуется рейд на север с возвратом по берегу домой. Героем от эльфов — сбор ресурсов на побережье и разведка местности.

В-третьих, покупается дополнительный герой в городе «волшебников», который идет вверх по побережью и спускается вниз в подземелья. Покупка осуществляется по факту отсутствия «родного» героя, поскольку уходящий покупает оставшиеся войска и, сапгрэдив их на побережье, спускается вниз, под землю.

Разведав местность и накачавшись, основной герой спускается вниз. Там — по обстоятельствам, ближайшие города противника — за заставами у верхнего и нижнего спуска. Чуть позже к нему присоединяется «волшебник» и «лесовик».

Полезная информация: под верхним входом в подземелья — сокровищница с полезным артефактом. В нижнем левом углу подземелья — библиотека (+2 к четырем характеристикам), рядом телепорт.

Long Live the King

Война в Эратии — самая лучшая вещь, которая могла случиться с нацией Deyja. Война в таком масштабе обеспечит нас бесконечным материалом для наших армий мертвецов. Сегодня мы начинаем наш праздник, и завтра мы сможем завоевать Эратию для самих себя.

СЕРДЦЕ ГРИФОНА. (A Gryphon's Heart)

Сложность: *Нормально (100%).* **Размер:** *Маленькая.* **Противник:** *Один — Castle.* **Задание:** *захватить город Stonecastle и принести туда артефакт Spirit of Oppression.*

Очень маленькая карта, включающая в себя два города и два маленьких подземелья. Одно начинается под вашим городом, имеет выход в другом углу карты и содержит избушку мудреца и немного ресурсов. Вход в другое расположен в противоположном углу карты и там находится артефакт, требуемый вышеупомянутым мудрецом. Рядом со входом — третий Seer, живущий в дереве☺. Подход к нему только один — вдоль верхней границы карты против часовой стрелки через еще одну заставу. С подобранным артефактом приходим к мудрецу у входа в пещеру, а полученный предмет несем в подземелье под вашим городом, а то что получаем — другому мудрецу, сидящему слева внизу от вашего города за мельницей. Именно у него вы и получите необходимый Spirit of Oppression.

Прохождение — без проблем: боевым героем спуститься в первое подземелье, пройти его, подождать резерв, пробиться во второе, выполнить все задания и идти на штурм Stonecastle. Найдите Мудреца (Seer) — выполнение его задания позволит перенести награду в следующий сценарий

СЕЗОН СБОРА. (Season of Harvest)

Сложность: *Нормально (100%).* **Размер:** *Средняя.* **Противник:** *Два — Замок и Оплот (Rampart).* **Задание:** *необходимо в течение трех месяцев накопить во всех ваших армиях скелетов общей численностью 2'500. Некоторые сторожевые башни пропустят вас, но только, если вы принесете с собой артефакт, полученный за выполнение задания в предыдущем сценарии. Артефакт, подобранный в зоне за охранными башнями, вы сможете пронести в следующий сценарий.*

Учитывая, что в данном сценарии противник не имеет героев и ведет себя пассивно, можно не осторожничать. В связи с поставленной задачей ваши враги — многочисленные и слабые нейтралы. Кроме того, в городах противника нельзя ничего дополнительно строить и их гарнизоны слабы.

Прохождение — в 1-й день второй недели посадить боевого героя на корабль и пустить накапливать скелетов. В конце четвертой — отправить другого в неисследованные места. Важно построить в городе Amplifier (+10% скелетов) и Skeleton Transformer — именно он может дать вам недостающих бойцов. Помните — ваш главный враг — время.

Полезная информация. Квестовая башня охраняет еще одного героя, тюрьма которого расположена в левом углу карты. Кроме него там находится много «союзных» войск, присоединяющихся к вашей армии. Избушка мудреца и искомый артефакт расположены на линии в центре карты.



ТЕЛЕСНОЕ НАКАЗАНИЕ.
(Corporeal Punishment)

Сложность: *Нормально (100%).* **Размер:** *Средняя.* **Противник:** *Один — Necropolis.* **Задание:** *уничтожить Death Knight, по имени Mot. Некоторые сторожевые башни пропустят вас, если вы принесете с собой артефакт, полученный за выполнение задания в предыдущем сценарии. Артефакт, из зоны за охранными башнями, вы сможете пронести в следующий сценарий.*

В начале игры вы обладаете городами в северо-западном углу и центре карты. Кроме того, есть три города противника, расположенных по углам карты и отделенных от вас заставами. В правом верхнем углу — верфь и залив с большим количеством сундуков и водоворотом, ведущим в подземелье, где находятся external dwelling всех ваших бойцов и домик Мудреца. Нужный ему артефакт лежит в центре правой части карты.

Прохождение: герой из центрального замка делает «круг почета» вокруг него, собирая ресурсы и занимая шахты. Северный герой пробивает путь еще одному бойцу к заливу в правый верхний угол, затем идет домой и возвращается к верфи отпугивать, а по возможности и атаковать противника с этого направления. После создания ударной группы идем на штурм нужного замка в правом нижнем углу — это ваша основная задача.

Полезная информация. Искомая квестовая башня расположена в правом нижнем углу карты, над замком Мота. В сценарии много охраняемых сокровищниц, не позвольте противнику добраться до них первым.

ИЗ ДНЯ В НОЧЬ.
(From Day to Night)

Сложность: *Тяжелая (130%).* **Размер:** *Большая.* **Противник:** *Один — Замок.* **Задание:** *захватить все и уничтожить всех. Сторожевые башни пропустят вас, если вы принесете с собой артефакт, полученный за выполнение задания в предыдущем сценарии, но награда, находящаяся за ними, того стоит.*

В начале вы владеете тремя городами, расположенными вдоль верхней галереи карты. Кроме того, за линией застав находятся еще три равномерно расставленных города противника и еще один — на острове в правом нижнем углу карты, на который, впрочем, ведет перешеек. Подземные территории достаточно обширны, но там только шахты и сокровищницы — городов нет.

Прохождение — ваш фаворит, подкрепленный драконами, проходит вдоль застав, занимает все шахты и собирает ресурсы. Желательно идти влево, чтобы им прорвать крайнюю левую заставу с целью отправить другого героя на разведку боем. Боевым героем вернуться в правый верхний угол и освободить из грифоньего плена ангелов (там может быть от 1 до 6 ангелов). После чего им прорвать крайнюю правую заставу и пройти вдоль внешнего края к центральной заставе — там много сундуков и артефакты. Напротив нее, по дороге вниз, — еще одна «грифонья тюрьма»☺. К этому времени герой-разведчик вернется домой, возьмет войска и начнет штурм крайнего левого города противника. Боевой либо помогает ему, либо выбирает собственную цель — центральный либо крайний правый город. Проконтролируйте накопление собственных войск, чтобы к концу первого месяца третий герой имел возможность собрать еще один отряд. ВНИМАНИЕ! Примерно в это же время с юга вдоль границ карты поднимаются два вражеских героя-новичка с очень большим количеством войск. Либо пошлите двух смертников в качестве «раннего предупреждения», либо чаще записывайтесь, причем в разные файлы. Как правило, ваш боевой герой легко с ними справляется, отбирая большое количество полезных артефактов. Желательно к этому времени иметь бойца с магией земли, способного применять Town Portal (что, в принципе, нужно всегда☺).

Полезная информация: квестовая башня расположена в верхней правой части подземелья, причем есть еще один подход, по которому туда можно забраться. Как правило, к этому времени — вы уже победили☺.

Финальный кампайн SONG FOR THE FATHER

Последнее, что мы должны предпринять для Восстановления Эратии — это отправить некромантов Deyja обратно в их бесплодные земли. А учитывая, что ими командует оживленное тело Короля Грифонье Сердце, это будет трудная и опасная задача.

БЕЗОПАСНЫЙ ПРОХОД.
(Safe Passage)

Сложность: *Трудно (130%).* **Размер:** *Маленькая.* **Противник:** *Один — Necropolis.* **Задание:** *необходимо обеспечить безопасный проход некроманту Nimbus в замок Highcastle, который должен принести туда артефакт Statesman's Medal. В конце сценария Nimbus и семь сильнейших героев перейдут с вами в следующую карту этого кампайна.*

Очень маленькая карта, содержащая два города противника и ваш собственный замок, отделенный от них заставой и горами. Герой-парламентер стоит за тремя запароленными башнями в правом верхнем углу карты, место его прибытия — противоположный, нижний левый. Города противника — в центре карты, слегка по диагонали NW-SE. Справа и слева центра экрана находятся сокровищницы, охраняемые pack Death Knight — «живой опыт» для вашего боевого героя. Палатки с паролями расположены в правом верхнем, левом верхнем левом, нижнем углах. Подземелья нет.

Прохождение — боевым рыцарем совершить рейд вдоль нижней границы карты на восток, занимая шахты и собирая ресурсы и опыт. Параллельно строите город, чтобы вернувшийся герой смог уйти в рейд. Противник слаб — у него те же проблемы с финансированием и ресурсами, поэтому гарнизоны несопоставимы с вашим «катком».

Полезный совет — даже если вы обошлись одним героем, все равно купите и накачайте еще шестерых — они вам пригодятся.

ОБЩИЙ ФРОНТ.
(United Front)

Сложность: *Тяжело (130%).* **Размер:** *Большая.* **Противник:** *Один — Necropolis*

Задание: *захватить все и уничтожить всех. В конце сценария шесть ваших сильнейших героев перейдут с вами в финальный сценарий этого кампайна, где они присоединятся к Lord Haart и Queen Catherine.*

В начале сценария вы владеете тремя городами, расположенными вдоль дороги, изогнутой дугой вдоль нижней и правой части карты. Именно на этой дороге по длине всей дуги и расположены все ваши герои. Три города противника посажены так же равномерно и параллельно вашим, а четвертый находится в левом верхнем углу. Кроме них, в центре карты в кольце гор есть еще один нейтральный город (Castle), в котором построены Upg. Portal of Glory и все пять этажей магии (остальные постройки запрещены). Вход к нему заперт синей охранной башней, пароль к которой можно подобрать в правом нижнем углу, там же рядом — Black Market. Подземелий нет.

Прохождение: равномерное расползание героев во все стороны в целях разведки, причем желательно сразу выделить шесть бойцов, которые будут участвовать в финальном бою. Их накачивайте по максимуму. При всей сложности карты, у вас уже есть мощные бойцы, способные идти на прорыв. Именно они должны начать освоение территории с захватом шахт и сокровищниц. Танкоопасное направление — центр карты. Желательно сразу его открыть сильным разведчиком. Если поторопитесь, можете захватить центральный город противника, как правило, он слабо охраняем. Остальные города пассивны, больше сложности с прорывом нейтралов — их много.

Полезная информация: запад карты содержит пару хороших сокровищниц с сильной охраной.

ЗА КОРОЛЯ И СТРАНУ.
(For King and Country)

Сложность: *Для экспертов (130%).* **Размер:** *Средняя.* **Противник:** *Один — Necropolis*

Задание: *захватить все и уничтожить всех, не потеряв ни Lord Haart, ни Queen Catherine. Это финальный бой. Удачи!*

Карта представляет собой наращенную территорию из A Gryphon's Heart — первого сценария кампайна за некромантов. У противника два города за кольцом сильных застав в правом верхнем углу карты. Ваши три города занимают остальные углы и в них уже построены четыре типа войск — вариант блицкрига. Причем построены, соответственно, три, четыре и пять этажей магии (хотя бывают варианты три, три, пять — ?), а магия произвольна.

Прохождение. Теоретически, если ваш главный боевой герой (а как правило, он уже «накачан» до 20 уровня) — маг, имеющий достаточно маны, ходов и хорошую магию (о чем вы должны позаботиться ранее), то он способен допрыгать от правого нижнего города до города противника, занять его, обновить войска и следующим ходом допрыгать и занять верхний город — игра закончена! Если же не повезло, то ваш «каток» легко справится с противниками. Останется выкурить вражеского героя из подземелья — там небольшие пещеры, связанные телепортами. Опять таки расползайтесь героями, а королеву (воин 11 уровня без магии) и лорда (воин 10 уровня без магии) осадите комендантами, поскольку ваш самый слабый герой, по логике, будет уровня 12-14, что нельзя сказать о «сладкой парочке».

Полезная информация — в левом верхнем углу за городом «волшебников» — сокровищница и Gryphon Conservatory с ангелами. По всей карте расположены артефакты, причем сгруппированные по типам — щиты, мечи и так далее, поэтому разошлите разведчиков и сформируйте «каток». Рядом с нижнем городом противника (слева, за горами) лежит артефакт Sword of Justice (+5 к характеристикам), постарайтесь взять его первым.

Дополнительный кампайн SEEDS OF DISCONTENT

После того, как последние захватчики были выпровождены за пределы Спорных Земель, пришло время «собирать камни». Один человек, Faruk Welnin, был выбран навеки решить этот спор, и освободить Спорные Земли и от власти Эратии и от AvLee.

ГРААЛЬ. (The Grail)

Сложность: *Нормальная (100%).* **Размер:** *Средняя.* **Противник:** *Отсутствует.* **Задание:** *необходимо в течение 2 месяцев найти место расположения Грааля и выкопать его.*

В этой карте у вас нет противников, поэтому можете не заботиться об охране города, находящегося почти в центре карты. Справа и слева от него находятся два из трех ваших героев. Там же, а также выше города за горной цепью, в которой есть проходы, охраняемые заставой, расположены семь обелисков, посещение которых даст вам координаты Грааля. Под правой и левой границей карты расположены сокровищницы с выходами для телепорта, стоящего выше, вход в которые закрыты охранными башнями. Пароли к башням — в верхних углах карты, защищенные нейтральными войсками. Подземелья нет.

Прохождение — создание «катка» и своевременный подвоз к нему войск. Боковыми героями собрать ресурсы и информацию с обелисков, подняться к заставе, занять шахты и спуститься в северную часть карты, на встречу с центральным героем. Героем, находящимся под городом, занять близлежащие шахты, вернуться в город, где уже построена магическая башня и кузница, взять магию и палатку лекаря и спуститься вниз, где забрать у других героев войска и прорвать правую верхнюю заставу (чуть выше нее находится здание апгрэйда войск). После чего последовательно обойти все обелиски и выкопать артефакт

Полезный совет — рассчитайте движение ваших героев так, чтобы к началу недель они находились поблизости от месторождений войск и могли подвезти их боевому герою (город войска не строит).

ДОРОГА ДОМОЙ.
(The Road Home)

Сложность: *Нормально (100%).* **Размер:** *Средняя.* **Противник:** *Два — и оба Castle*

Задание: *доставить вашего героя Ryland'а вместе с Граалем в Welnin и построить там Храм Грааля или уничтожить всех и занять все города.*

В начале вы владеете городом в кольце гор, расположенным в правом нижнем углу, и героем, стоящем в противоположном левом верхнем. В принципе, привести его в город не составляет проблемы, если не отвлекаться на противника, замки которого расположены на западе и в правом верхнем углу карты. В центре есть однотипный вашему нейтральный город, который обычно сразу захватывается противником. К особенностям карты стоит отнести часто встречающиеся регионы, в которых нейтральные войска будут присоединяться к любому пришедшему на их земли, о чем обычно предупреждается event'ом при входе в эту область. Подземелий нет.

Прохождение: герою в развивающемся городе старается не особо отрываться от родных стен. Его задача — сбор ресурсов и оборона. Героем с Граалем спускаемся вдоль западной границы, обходим заставу снизу и движемся в сторону родного города. По ходу дела присоединяем нейтралов (а их получается очень много) и захватываем ресурсы. При желании можно начать войну с врагами, но это — не цель сценария.

Полезная информация: В левом нижнем и правом верхнем углах есть области, защищенные охранными башнями (пароли к ним находятся почти рядом), в которых можно найти мощные артефакты и нужных нейтралов.

НЕЗАВИСИМОСТЬ.
(Independence)

Сложность: *Нормальная (100%).* **Размер:** *Средняя.* **Противник:** *Двое — Castle и Rampart.* **Задание:** *построить в городе Welnin Капитолий. Только тогда Спорные Земли обретут независимость!*

Карта представляет собой наращенную территорию из предыдущего сценария этого же кампайна. Ваш замок находится в центре карты, города противника в левом нижнем и правом верхнем углах карты, отделенные заставами. В двух других углах — две нейтральных «родных» деревни, защищенных мощными нейтралами. Как и в предыдущей карте, очень большое количество нейтральных войск будут к вам присоединяться, особенно, если вы владеете дипломатией. Особенностью этого сценария является отсутствие лесопилок, поэтому вся насущная древесина доступна только через рынок или в виде защищенных ресурсов. Кроме того, у вас будут регулярно отнимать древесину и деньги☹. Подземелий нет.

Прохождение: Один боевой герой делает «круг почета» вокруг города, сражаясь и собирая опыт. Второй «вертится под ногами», собирая кучки ресурсов и подвозя войска. Очистив внутренности родной зоны, по своему усмотрению прорываете любой проход, и идете в атаку на людей. Второй герой сидит на контроле. В принципе, если есть желание быстро пройти карту, то не строите войска, а лишь необходимые для Капитолия «административные» здания, только тогда не отпускайте далеко своего боевого героя. И не жалейте собранных минералов и других ценных ресурсов — щедро меняйте их и деньги на древесину, она вам нужнее.

Полезная информация: югозападнее вашего города под красной заставой находится артефакт, позволяющий герою летать. Не позвольте врагу добраться до него первым!

Удачи!

